http://www.oldgamesitalia.net/

16 Bit & CONSOLE the GAMES machine

AMIGA, ATARI ST, PC & COMPATIBILI, CONSOLE GIOCHI ELETTRONICI

Anno IV Numero 34 - Settembre 1991 - Lire 5000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

RECENSIONI IN ANTEPRIMA:
LAST BATTLE
THUNDERHAWK

SPECIALE SHOOT 'EM UP:
FRENETIC
ARMALYTE
R-TYPE II
CARCHARODON

TUTTE LE NOVITA' DI CASA NOSTRA !

LE MERAVIGLIE DELLA ELECTRONIC ARTS

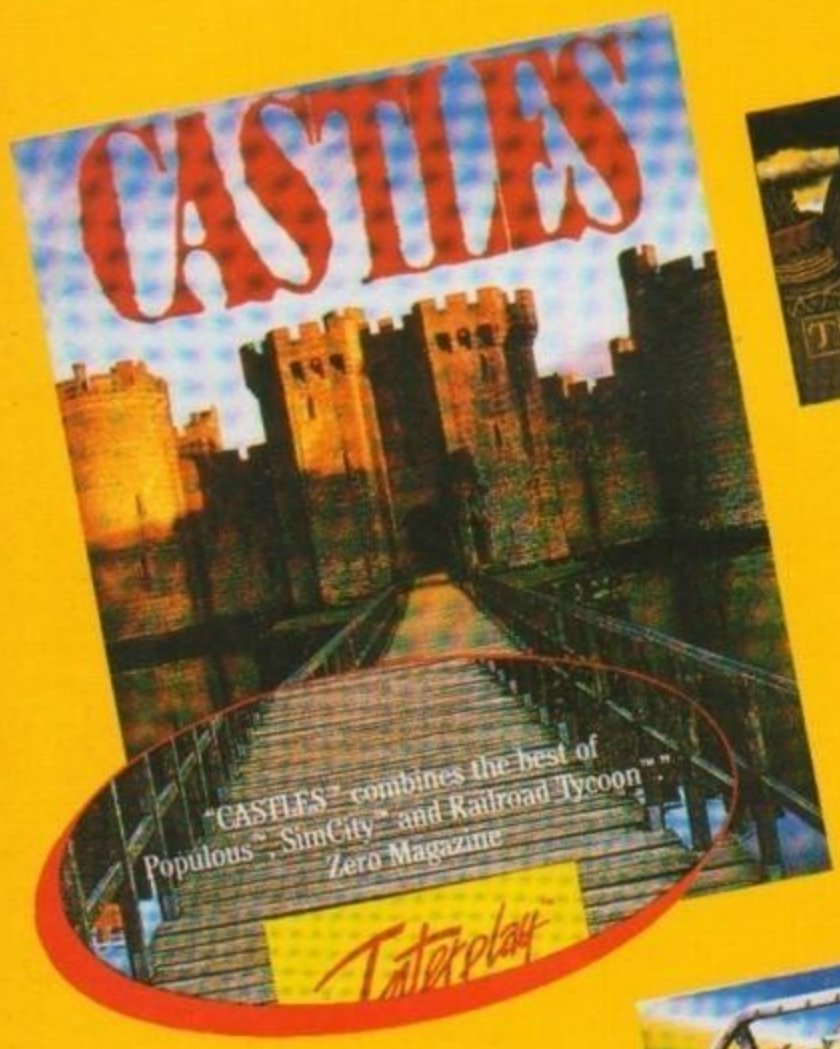
http://www.oldgamesitalia.net/

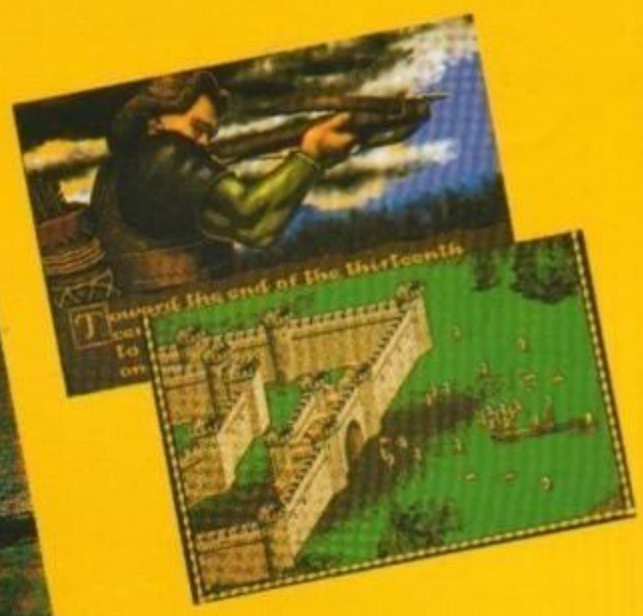
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I TITOLI DELL'ANNO

ELECTRONIC ARTS®

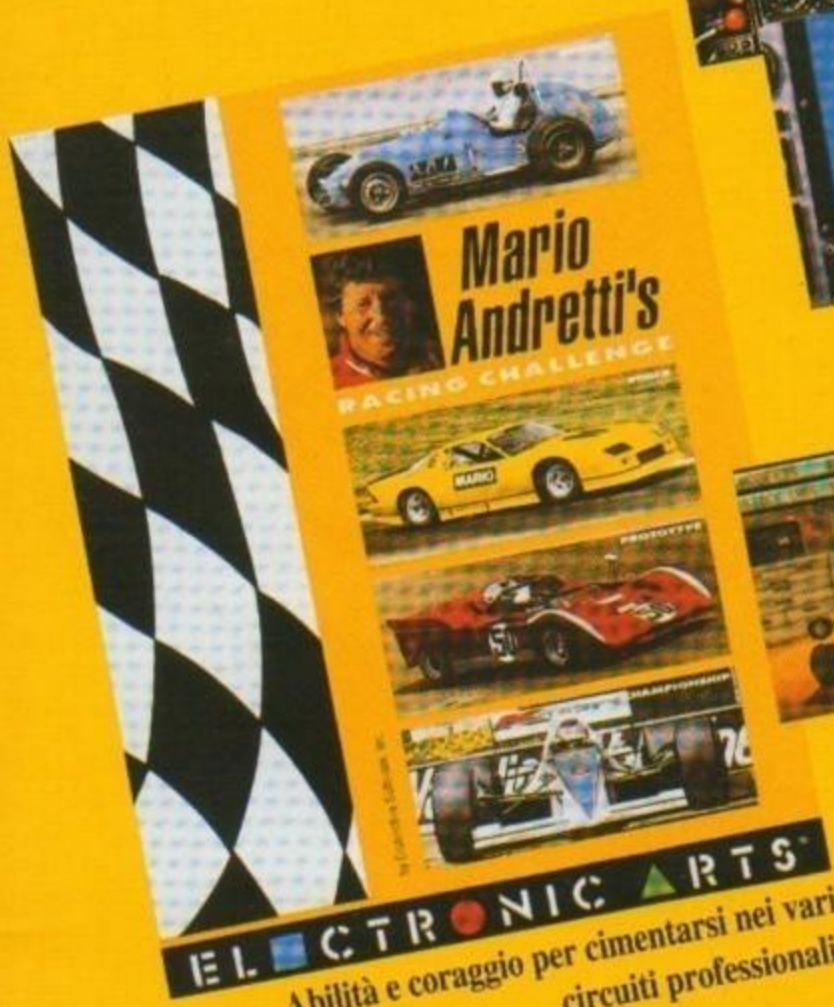




Disponibili per PC
Grafica VGA
256 colori
Manuali in Italiano

Scheda sonora:
AdLib - Soundblaster
Roland -
Tandy - Covox.

La 2ª guerra mondiale, la Corea, il Vietnam.
Ecco le missioni da affrontare.



Abilità e coraggio per cimentarsi nei vari circuiti professionali.

a Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 05

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FOOTBALL CHAMP

AMIGA

C64

FOOTBALL CHAMP è l'unico simulatore di calcio che ha questa sezione di gestione tattica. In queste 22 posizioni possibili potete sistemare i vostri giocatori. Naturalmente sarà possibile cambiare la disposizione tattica in qualunque momento durante la gara.

NEI MIGLIORI NEGOZI DAL 30 SETTEMBRE 1991

AMIGA

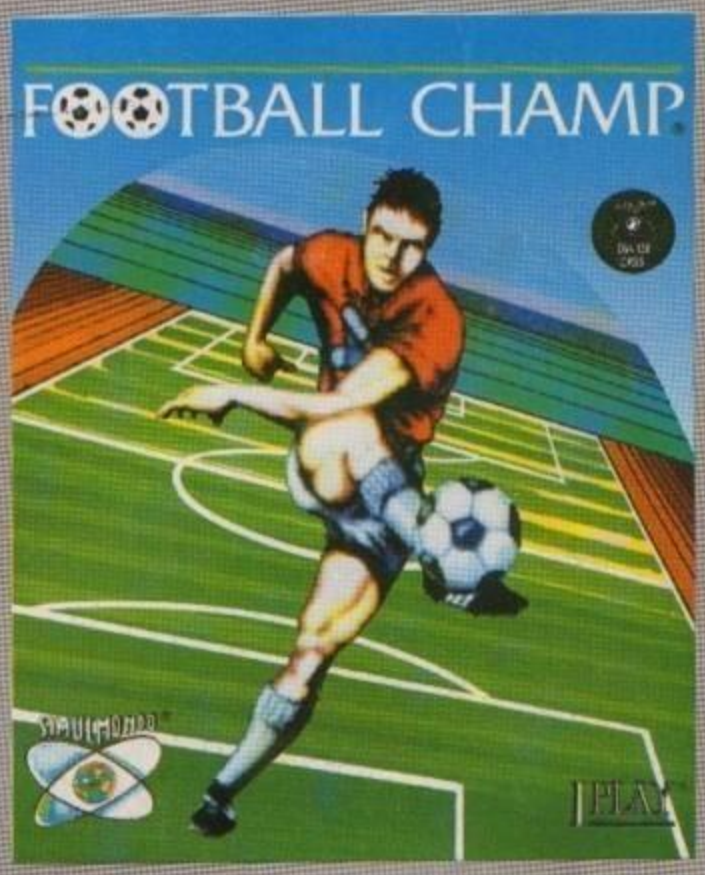
C64

FOOTBALL CHAMP è il simulatore professionale dei campionati di calcio 1990/91 d'Italia, Francia, Germania e Inghilterra. Trovate tutte le vere partite giocate nel campionato e le squadre con le formazioni tipo + 2 riserve. Potete giocare in due modi: prendere una squadra forte e puntare a vincere il campionato, oppure una debole e cercare di non retrocedere.

AMIGA

C64

In FOOTBALL CHAMP ritrovate il punto di vista soggettivo dal calciatore che ha reso famoso in tutto il mondo 3D SOCCER. Sulla destra nelle versioni 16 bit il display visualizza gli ultimi 7 giocatori che hanno toccato la palla.



AMIGA

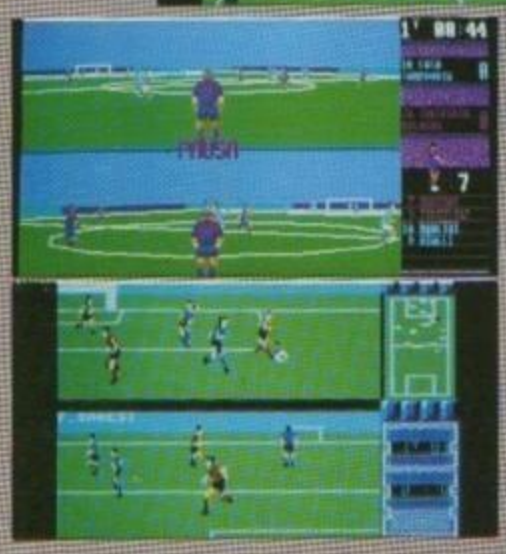
C64

Nelle versioni 16 bit di FOOTBALL CHAMP abbiamo messo un'opzione straordinaria: potete dirigere la vostra squadra come un vero allenatore, usando il joystick in versione velocissima telecamera tridimensionale per seguire il gioco e mantenendo la possibilità di gestire il team, fare sostituzioni e cambiare tattica secondo l'andamento del gioco.

AMIGA/ATARI ST/C64/C-D/PC

AMIGA

C64



FOOTBALL CHAMP ha sempre l'opzione 2 giocatori umani insieme sul video, e nelle versioni 16 bit potete anche usare la telecamera o il joystick soggettivo. Ovviamente i campionati sono seguiti da classifiche, risultati, classifica joystick, rapporto con il presidente e tutti i calciatori hanno nomi veri e sono parametrati con un programma di intelligenza artificiale.

SIMULMONDO®

SIMULMONDO srl - Viale Berti Pichat, 28/A - 40127 Bologna - Tel. 051/251338 - Fax 051/6570349

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA GUIDA COMPLETA ALLA VALUTAZIONE DELLO STAFF DI TGM

In questa pagina troverete tutte le indicazioni sul metodo che utilizziamo in redazione per assegnare ai giochi recensiti il punteggio. Così eviterete di scriverci, telefonarci e tormentarci sul come e sul perché. Per ogni recensione di un prodotto nuovo troverete un box colorato con un bollino riportante il nome del computer testato. Nel box è contenuto il GIUDIZIO tecnico che il recensore ha reputato di assegnare al gioco. Questo giudizio è una vera e propria chiaccherata fra voi lettori e noi redattori. È una giudizio per quanto possibile obiettivo e assegnato da redattori competenti, che da molti anni si interessano di videogiochi. Sotto il giudizio del recensore troverete invece due caselle, quella di destra con il punteggio GLOBALE di cui vi parlero più avanti, e quella di sinistra con delle faccine che ora vi illustrerò.

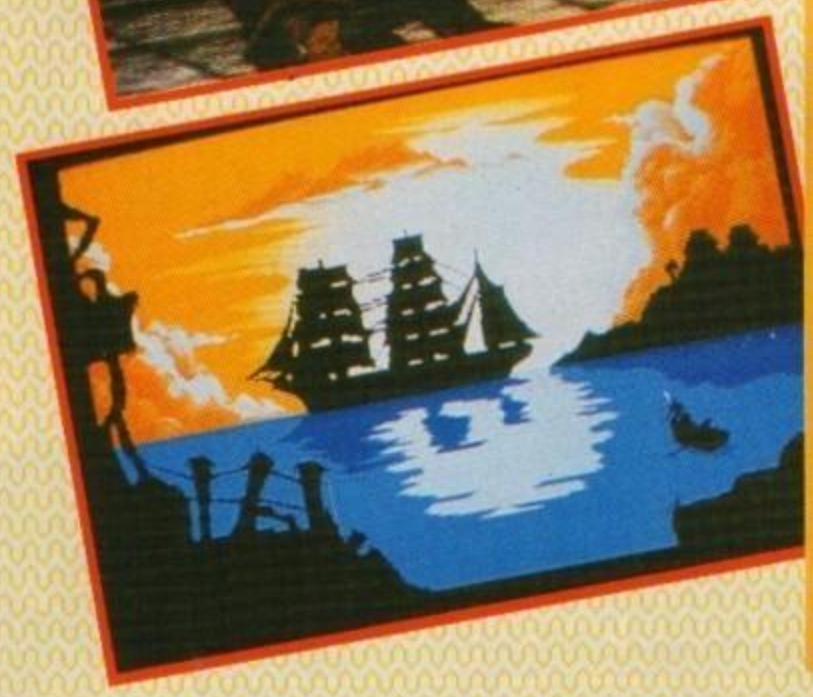
Quindi, oltre al giudizio globale scritto che viene assegnato da un recensore, abbiamo aggiunto tre giudizi che vengono assegnati da tutta la Redazione.
Il primo è denominato **TECNICA** e vi dice se il computer in questione è stato sfruttato bene, cioè se tecnicamente i programmatori hanno fatto un buon lavoro. Comprende il nostro giudizio sul sonoro, sulla grafica, sull'uso dei colori, eccetera.
Il secondo è denominato **GIOCABILITÀ** e vi dice se il gioco è più o meno giocabile, cioè se è immediato e facile da gestire o meno. Questo giudizio tiene anche conto della presenza e qualità delle istruzioni.
Il terzo l'abbiamo definito **INNOVAZIONE** e vi dice quanto quel gioco sia innovativo rispetto ai suoi predecessori dello stesso genere. Un gioco come TETRIS, ad esempio, avrebbe in questa casella una faccina pazza, mentre ARKANOID II avrebbe probabilmente una faccina normale o triste poiché rispetto al suo predecessore non aggiunge nulla di particolarmente nuovo.
Infine troverete il punteggio **GLOBALE** che parte da un minimo di 50% a un massimo di 100%. Questo punteggio è il rapporto tra Tecnica, Giocabilità, Innovazione, qualità e prezzo e rappresenta il verdetto finale di tutta la Redazione o, per lo meno, della maggioranza; per questo può discostarsi dal giudizio scritto del recensore. Non solo, ma abbiamo deciso di non dare voti inferiori al 50% poiché questo numero rapprensenta semplicemente un insufficienza che è innutile aggravare. Un'ultima cosa: nell'acquisto di un gioco non basatevi solo sul giudizio Globale, ma osservate il punteggio delle altre voci, poiché, per esempio , se TETRIS costasse 100.000 lire, nel Globale trovereste un punteggio intorno al 60% perché il rapporto qualità prezzo non regge; però trovereste la faccina pazza nelle voce Innovazione.

Ci auguriamo che questo nuovo sistema di valutazione vi aiuti a scegliere meglio e con precisione i tantissimi titoli nel panorama internazionale del software ludico. Da parte nostra c'è un grande sforzo per darvi il massimo e cercare di essere il più obiettivi possibile. Ma diteci anche voi che cosa ne pensate. Buona lettura.
La Redazione.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITORIALE



LAST BATTLE!

Di battaglie se ne fanno in continuazione e questo mese per noi è stata una dura, durissima battaglia. Sappiamo che tornati dalle vacanze avete sete di conoscenza, sappiamo che la copia di TGM di luglio/agosto ha perso il suo colore primordiale dopo essere stata al sole per ore e ore, ed essere stata sfogliata e risfogliata da amici e parenti; sappiamo anche che PRETENDETE una rivista sempre più aggiornata, sempre più ricca di informazioni e sempre più bella. Ecco, adesso ditemi voi se non è il caso di essere in GUERRA con tutti! Perché qui in Redazione regna la CREATIVITA'. Chi propone questo, chi vuol far quello, chi dice che è assolutamente necessario fare quell'altro... insomma, per raggiungere il primo posto bisogna allenarsi e correre meglio degli altri...

In questo numero di The Games Machine troverete la recensione di Last Battle che abbiamo conquistato, insieme a quella di Thunderhawk, e vi garantisco che NON si tratta di traduzioni prese dalle riviste straniere: questo mese la rivista è stata INTERAMENTE realizzata dalla Redazione Italiana, preview comprese, e questo grazie a tutti i collaboratori, le Software House e le Società di Importazione che ci hanno aiutati con serietà e che in questa pagina vorrei ringraziare a nome di tutti.

C'è un'altra novità (per la verità ce ne sono molte, e molte altre stanno per arrivare) che troverete fra le pagine di questo numero e che entusiasmerà molti di voi. Scovatela.

Ecco, queste sono le nostre battaglie, le battaglie di ogni giorno.

Stefano Gallarini

Errata Corrige

Nel numero scorso di TGM Max ha attribuito la grafica di Dylan Dog per Amiga a Stefano Balzani, mentre il vero artista è Michele Sanguinetti. Ci scusiamo per la svista, ma Max era proprio fuso, aveva in testa il nome di Michele e invece ha scritto Stefano... sarà che ormai non ne può più di me!

Stefano Gallarini

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Gabriele Pasquali **Assistente alla Redazione:** Massimo Reynaud **Redattori:** Alessandro Rossetto, Davide Corrado, Gabriele Pasquali, Giorgio Baldaccini, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, William Baldaccini. **Segretaria di Redazione:** Donatella Elia **Impaginazione elettronica e grafica:** Studio TRP - Cinisello Balsamo (MI) **Redazione:** Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel/FAX. (02) 64.68.706 - Videotel Mailbox: 013171679 **Stampatore:** Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI) **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 668.00.246 **Distribuzione:** ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano

Su licenza di Newsfield Pubblications

Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 70%

Abbonamento a 11 numeri Lit. 50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

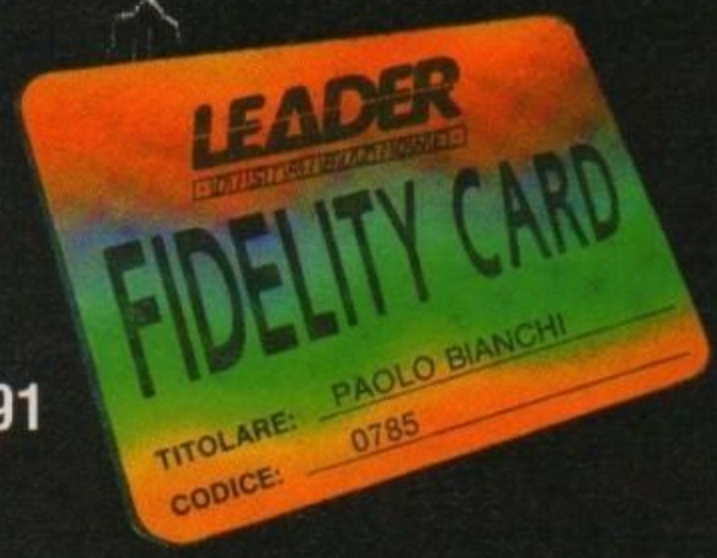
Final Fight™

CADARIO

Capcom è un marchio registrato della Capcom U.S.A., Inc. FINAL FIGHT™ © 1991 Capcom U.S.A., Inc. Tutti i diritti riservati.
Prodotto e distribuito su licenza dalla U.S. Gold Ltd.

IN DUE PER COMBATTERE...

e ripulire la città



* Offerta valida fino al 31/10/91

Sconto 10% * ai soli titolari presso i SOFT center

64 cassetta	~~19.900~~	17.900
64 disco	~~25.900~~	23.300
Amiga	~~29.900~~	26.900

U.S. GOLD

LEADER DISTRIBUZIONE

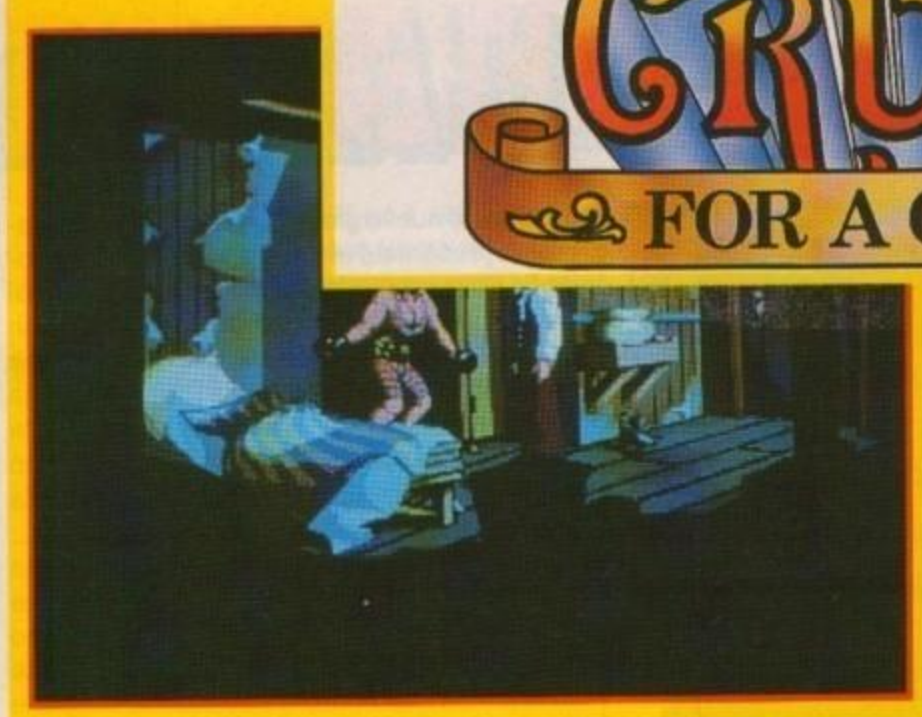
CAPCOM

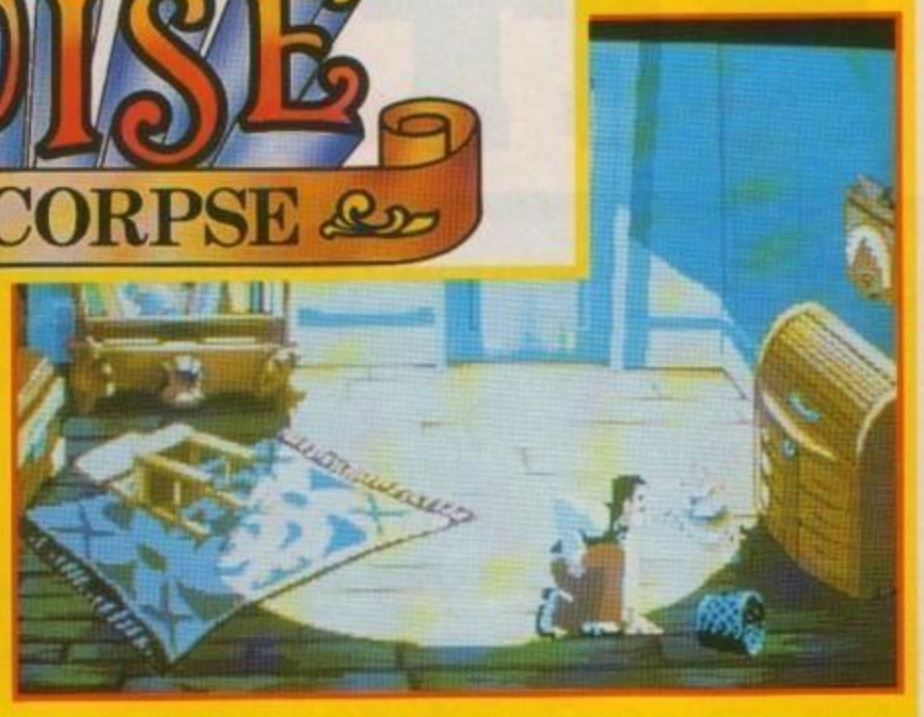
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CRUISE FOR A CORPSE





La copertina di questo mese è dedicata alla nuova fatica della Delphine Software: Cruise For A Corpse. Se non conoscete Future Wars e Operation Stealth vuol dire che non siete appassionati di avventure, perché si tratta di due prodotti molto belli e ben realizzati, sullo stile delle avventure Lucasfilm. Rispetto ai due predecessori, Cruise For A Corpse vi permette molte azioni in più, fra le quali il dialogo con altri personaggi (come si addice agli investigatori creati da Agatha Christie), e potrete godervi degli sprite il doppio più grandi rispetto a quelli visti nelle due avventure precedenti. Sembra poi che l'interazione del gioco sia ancora più facile e immediata, anche se devo ammettere che in Operation Stealth eravamo già a buon punto. La storia si snoda su una nave da crocera, agli inizi degli anni '20, e voi, l'ispettore Raoul Dusentier, state trascorrendo una magnifica vacanza sul Mediterraneo quando all'improvviso qualcuno uccide Niklos! Sarà compito vostro capire che cosa è successo e fare luce su questo stranissimo delitto. Devo dire che la trama ispirata ad Assassinio Sul Nilo e la grafica che ho avuto modo di vedere in una presentazione mi fanno presupporre alla miglior realizzazione Delphine per la serie Cinématique, inoltre la versione PC supporterà i 256 colori della scheda VGA e le schede sonore AdLib e Roland (e compatibili), mentre la versione Amiga resterà a 32 colori: sapete bene che i 256 ve li dovete scordare, come succede per le avventure Lucasfilm... problemi tecnici. Ovviamente non mancherà la versione Atari ST! Ma la cosa più importante è che anche questa versione sarà interamente tradotta in italiano! Meraviglia dei delitti e delle avventure... emh... simulate!

Stefano Gallarini

UN BEL PUGNO NELLO STOMACO....

Final Fight che come già sapete é in fase di conversione anche per Amiga, cosa si fa a questo punto? Beh, prima di tutto diamo un occhiata a come sono... Belle, molto

Il numero era ormai completato, tutto era al suo posto,tutto andava bene (o almeno così ci auguriamo!), avevamo già stappato le rituali bottiglie di spumante (ma dove?) quando suona un fattorino...

Che cosa ci consegna il fattorino? Ci consegna un demo contenente alcune primissime animazioni di

Belle!

Bisogna pubblicarle assolutamente da qualche parte, ma dove? Niente paura, non preoccupatevi, se starete leggendo queste poche righe lo spazio lo dobbiamo aver necessariamente trovato...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BITMAP DALLE

Con un Gods che è ormai passato in giudicato come uno dei titoli più interessanti dell'ultima stagione la Renegade è finalmente quasi pronta lanciare sul mercato l'ultimo, e come sempre attesissimo, lavoro dei Bitmap Brothers, di questo ed altro ancora abbiamo discusso con Tom Watson, responsabile di questa nuova etichetta indipendente...

Prima di iniziare a parlare più specificatamente del gioco credo possa essere interessante spendere qualche parola per la sopracitata Renegade chiarificando anche la posizione di quegli ormai leggendari Bitmap Brothers che, in qualità di programmatori, sono così brillantemente riusciti ad acquisire un fama internazionale difficilmente eguagliabile.
Cerchiamo quindi di scoprire quali possono essere state le motivazioni che hanno indotto un team così importante (perché di team ormai si tratta, visto che ai tre fondatori (Eric Mattews Steve Kelly e Mike Montgomery) si sono via via aggiunti nuovi elementi d'indubbio spessore) ad abbandonare una casa altrettanto importante quale la Mirrorsoft, un affermato PR come Tom Watson e una famosa casa discografica inglese (la Rhytm King) a formare una nuova software house; il motivo principale, come prevedibile, non può che essere sostanzialmente economico, ma anche altre componenti hanno il loro peso. Mi riferisco principalmente alla politica "accentratrice" comune a tutte le grosse case che molto raramente (e direi sempre perfino malvolentieri) mettono adeguatamente in risalto il nome dei programmatori che nella stragrande maggioranza dei casi viene offuscato dal quello dell'etichetta che li pubblica (e se ci pensate questa è una cosa che succede solo nei videogiochi, un Thriller, ad esempio, lo sanno tutti che è cantato da Michael Jackson, anche se pubblicato dalla Epic, ma per un Shadow of the Beast ben pochi vanno oltre la Psygnosis...).
E' così sorta abbastanza spontanea l'esigenza di conciliare il lavoro e la fama dei programmatori con quelli di una casa che tutto sommato si preoccupasse effettivamente di promuovere i suoi giochi in funzione del gioco stesso e non solo in riferimento ai diritti che si hanno su di esso, in questo modo è nata la Renegade...
Come confermato dallo stesso Tom inizialmente si occuperanno principalmente della distribuzione dei giochi Bitmap (per ricollegarmi a quanto detto: nella confezione di Gods c'è sì scritto Renegade, ma ben più grande risalta il nome e il logo dei BB con la stessa bellissima mano serigrafata anche nella parte interna della scatola occupandola interamente) per poi iniziare a promuovere anche nuovi progetti...
Con queste premesse possiamo finalmente passare al nuovo gioco che ci è stato ufficiosamente presentato ai primi di Luglio raccogliendo fin dalle primissime partite grandi consensi da parte di tutti i redattori presenti, il titolo in questione è MAGIC POCKETS e dovrebbe essere disponibile in entrambi i formati (Amiga e ST) entro la fine di Settembre. Protagonista assoluto del gioco è Bitmap Kid, un bisbetico bambinetto con occhiali da sole e cappello da baseball (molto simile al personaggio di Brat... "Troppo simile", ci ha detto Tom, poco contento del fatto che sia stato disegnato proprio poco dopo che era stato realizzato un primissimo demo di Magic Pockets) che ha sbadatamente smarrito all'interno delle sue tasche magiche (donde il titolo) alcuni dei suoi giocattoli preferiti, inducendolo così a catapultarsi senza troppe esitazioni in un mondo fantastico nel tentativo di recuperarli. Una volta all'inizio del primo livello (similmente a Gods ce ne sono quattro (le caverne, la jungla, la montagna e il lago) suddivisi ciascuno in svariati mondi) scoprirete ben presto come le tasche incriminate della sparizione dei balocchi si riveleranno però molto utili anche come arma di difesa, premendo infatti il pulsante (e soprattutto tenendolo premuto) queste si gonfieranno progressivamente fino a liberare una tromba d'aria (o almeno questa è prima arma) la cui potenza distruttiva risulta proporzionata alla durata della pressione (è evidente che oltre un certo livello non si può andare... Per quanto felici possiate essere!)(Probabilmente non l'avrete capita, era una stupida battuta ispirata da Roger Rabbit, chiedo venia). Il gioco è sostanzialmente un platform ad esplorazione multidirezionale (ideato da Sean Griffiths) con le ormai consuete armi supplementari e qualche enigma qua e là da risolvere, la superba grafica (opera di Mark Coleman, già responsabile di Speedball, Xenon II e Gods) risulta sempre molto curata (i colori metallici sono come sempre inconfondibili) con alcuni particoiari veramente molto divertenti (vi cito ad esempio il palloncino che trovate in una macchinetta e che gonfiate volteggiando per lo schermo, un televisore che vi mostra la zona circostante, le incredibili espressioni durante la corsa in bicicletta (uno dei sottogiochi molto caratteristici che dovrete affrontare) oppure le smorfie di quando venite a contatti con l'acqua gelida...), il sonoro è ancora una volta nelle sapienti mani di Richard Joseph che sta riadattando alcuni pezzi di Betty Boo (cantante dance molto famosa oltremanica). Con questo è (quasi) tutto, appuntamento fissato il mese prossimo con la recensione, o almeno così ci auguriamo...
Prima di concludere vale comunque la pena occuparci brevemente anche di un secondo titolo del quale Tom ci ha puntualmente inviato una prima documentazione non appena rientrato a Londra; si

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TASCHE PIENE...

chiama CHAOS ENGINE ed è stato ideato da Phil Wilcock e Eric Mathews (autori di Cadaver e Gods rispettivamente), la grafica è curata da Dan Malone (già cimentatosi con Cadaver e Speedball II), per il sonoro se ne occupa come sempre Richard Joseph mentre il programma vero e proprio verrà realizzato dal nuovo acquisto Steve Cargill. Il gioco sarà ambientato nell'Inghilterra Vittoriana sconvolta da una macchina spazio temporale ideata dal folle scienziato Baron Fortesque, il vostro compito consisterà nel controllare un manipolo composto da sei valorosi volontari nel tentativo di sopravvivere alle incredibili creature chiamate in vita dalla macchina a sua difesa, questo superando numerosi livelli fino a raggiungere il tetro maniero dove viene custodito l'ordigno per distruggerlo. La novità, che si andrà così ad aggiungere alle consuete fasi d'azione frenetica tipicamente Bitmap, consiste in un'inedita impostazione role-playing che renderà inevitabile una notevole attenzione strategica e un accorto lavoro di squadra, l'uscita è per il momento prevista per Novembre, confidiamo anche noi in ulteriori informazioni e magari qualche foto quanto prima, nel frattempo mi raccomando: non cambiate canale...

MAX

SOFT MAIL

Vendita per corrispondenza con più di 2.000 titoli disponibili: per ulteriori informazioni telefona al numero (031) 300.174

Offerta del mese:

Wrath of the demon (IBM)
Lit. 61.000
(solo per gli ordini ricevuti

GAMEBOY

BUGS BUNNY 54.000
CASTILLIAN 64.000
CHASE HQ 59.000
CASTELVANIA 59.000
FINAL FANTASY LEGEND 64.000
F1 RACE (CON ADATTATORE PER 4) .. 64.000
HUNT FOR RED OCTOBER 69.000
ILLUMINATOR (GIOCA AL BUIO!) 35.000
PER GLI ALTRI ACCESSORI TELEFONA
NOBUNAGA'S AMBITION 69.000
R-TYPE 59.000
ROBOCOP 59.000
SNOOPY 54.000
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES .59.000
WORLD CUP SOCCER 59.000
WWF SUPERSTARS 59.000

MEGADRIVE

POPULOUS 99.000
RASTAN SAGA II 99.000
SPACE INVADERS 1991 ..... 99.000
SWORD OF SODAN 99.000
WING OF WAR (GYNOUG) 105.000

GAMEGEAR, SUPER FAMICON & MEGADRIVE JAPAN TELEFONA

AMIGA

AMOS COMPILER+UPDATER 1.3 .... 69.000
ARNHEM 39.000
ATOMINO 49.000
BARD'S TALE III 69.000
C.Y. ADVENCED FLIGHT TRAINER .. 59.000
CANTON (1MB TUTTO IN ITALIANO) 49.000
CARDINAL OF THE KREMLIN 59.000
CONFLICT IN MIDDLE EAST 69.000
DEATH KNIGHTS OF KRINN 69.000
EYE OF BEHOLDER 69.000
FEMME FATALE (NEW VERSION) 69.000
F1 GP CIRCUIT 29.000
F15 STRIKE EAGLE II 69.000
GEM'X 39.000
KICK OFF II DATA DISKS ..... TEL.
LIFE & DEATH 49.000
MIDWINTER II 69.000
RAILROAD TYCOON 69.000
RENEGADE LEGION: INTERCEPTOR .... TEL.
SEX OLYMPICS (VM18) 65.000
TOKI 29.000
WONDERLAND: DREAM THE DREAM .69.000
3D CONSTRUCTION KIT 99.000

CDTV TELEFONA

IBM

C.Y. AIR COMBAT 69.000
CASTLES 59.000
CONFLICT IN MIDDLE EAST (SOLO 3") 69.000
ELITE PLUS 89.000
EYE OF BEHOLDER 69.000
F16 FALCON V3 ..... TEL.
FEMME FATALE VM18 (5"/1.2MB) 69.000
HARPOON SET #3 (SOLO 5") 49.000
HEART OF CHINA (VGA 256 COL) .. 89.000
MEDIEVAL LORD 69.000
CING 59.000
MARTIAN DREAMS 69.000
NOBUNAGA AMBITION II (SOLO 5") 99.000
PRO TENNIS 2 ..... 49.000
SECRET OF MONKEY ISLAND 69.000
SECRET OF MONKEY ISL. (256 COL) .. 89.000
SPACE QUEST IV 79.000
SPIRIT OF EXCALIBUR 59.000
WING COMMANDER: MISSION II .. 29.000

IBM (CONFEZIONE DOPPIA)

ARACHNOPHOBIA ..... TEL.
F29 RETALIATOR 59.000
LEMMINGS 69.000
NAM 59.000

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SOFTMAIL - VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL 031/300.174 - FAX 031/300.214

TITOLO DEL PROGRAMMA | COMPUTER | PREZZO

Spese di spedizione Lit. 6.000
TOTALE LIT.

INE MINIMO LIT.30.000 (SPESE ESCLUSE)
M
Pagherò al postino in contrassegno
Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC
ODEBITATE L'IMPORTO SULLA MIA: (INDICARNE N° E SCADENZA)

COGNOME E NOME
INDIRIZZO E N° CIVICO
CAP, CITTÀ E PROVINCIA
PREFISSO E N° TELEFONICO
FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

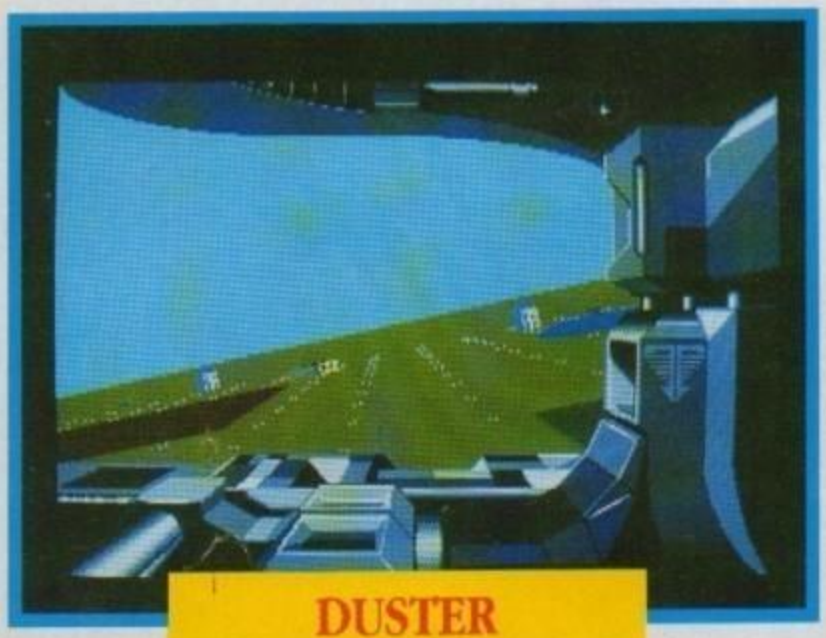
Dichiaro di accettare integralmente le condizioni di vendita riportate sull'ultimo catalogo SoftMail

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

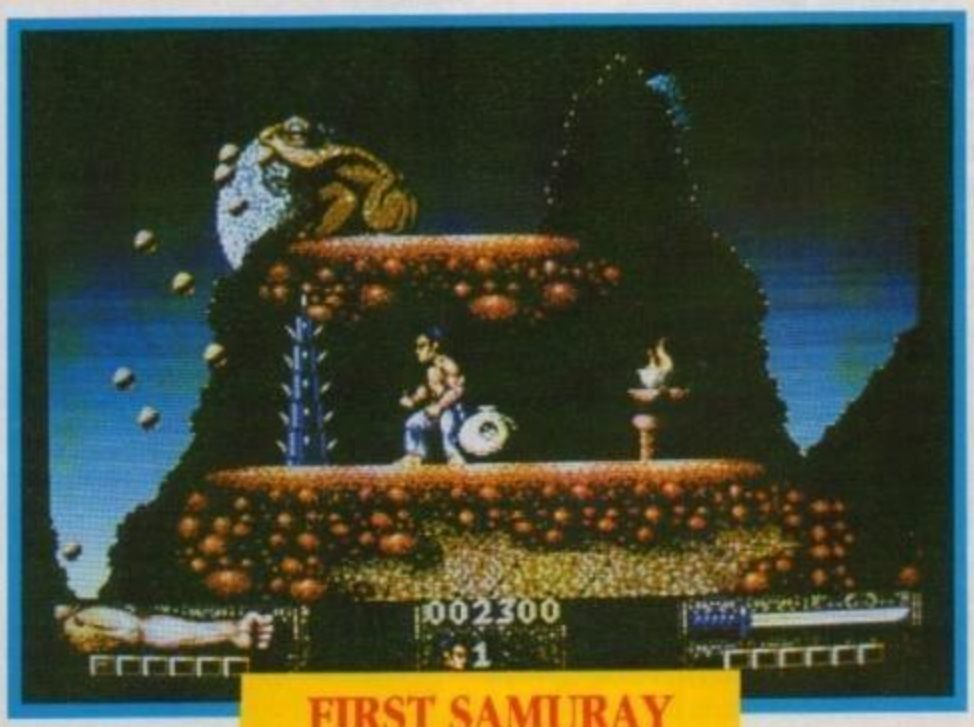
NOVITA' ALLO



DUSTER

Dopo aver visto il nostro numero di Luglio/Agosto con tutte quelle succulente anticipazioni alla Mirrorsoft si sono indispettiti per non essere stati inclusi all'interno delle preview, come risultato è subito venuta a trovarci in redazione Cathy Campos (responsabile delle pubbliche relazioni) per sopperire alla grave dimenticanza, di questo siamo stati ovviamente molto lieti... (Anche se le cose non sono andate proprio così!)

I giochi sono tanti, le pagine sono due, di conseguenza partiamo subito spediti con il primo titolo in questione che dovrebbe essere disponibile entro Ottobre per tutti i formati. Si chiama MEGALOMANIA è riprende quel particolare filone strategico cui fanno parte Populous e Powermonger, ed è in particolar modo con quest'ultimo che si riscontrano parecchie somiglianze; lo scopo finale che si erano preposti i programmatori era quello di realizzare una sorta di wargame dinamico quanto più accessibile possibile e supportato da un buon impatto visivo, e questo è quello che hanno fatto. Il gioco è suddiviso in epoche e ognuna di queste è articolata su alcune isole che dovrete conquistare una ad una, non appena comparsa la mappa dall'alto posizionerete il vostro quartier generale nel settore che riterrete più opportuno e quindi potrete cominciare la battaglia con gli altri tre condottieri avversari, anche loro bramosi di dominare l'isola. La caratteristica più interessante (per le altre vi rimando alla recensione visto che come già detto lo spazio non abbonda) è l'influenza che il tempo e il livello d'esperienza hanno sullo svolgersi del gioco, procedendo nel gioco infatti, oltre ad affrontare nemici più evoluti (uomini preistorici, greci, romani...), disporrete anche di armi sempre più efficaci e costruzioni meglio fortificate, lo stesso vale anche per i vostri avversari però... Venendo al secondo titolo presentatoci (personalmente quello che attendo con maggiore impazienza) si tratta di quel FIRST SAMURAI cui avevamo già accennato un paio di numeri fa, il gioco è sviluppato dalla Vivid Image e vi vedrà indossare i panni di un valoroso guerriero giapponese nel magico mondo di un remoto Sol Levante misterioso; graficamente strepitoso e con delle animazioni fantastiche crediamo veramente che potrà essere uno dei nomi più forti di questo autunno, per il momento abbiamo questa prima foto da proporvi (niente male!), l'uscita è invece prevista per i primi giorni di Novembre. Proseguiamo per arrivare a LEGEND che dovrebbe essere finito per Natale, il gioco è sviluppato dallo stesso team che si è occupato di Bloodwhych e in un certo senso questo vuole essere una rivisitazione isometrica del precedente titolo, ancora una volta dovrete sfidare le forze del male con il vostro manipolo composto dai quattro personaggi convenzionali (guerriero, mago, elfo, ladro), l'azione ricorda, come impostazione, il recente Hero Quest, comunque sia ne riparleremo a suo tempo... Veniamo quindi all'immancabile sparaefuggi rappresentato dall'interessante ROBOZONE previsto per tutti i formati in una data ancora da destinarsi, le informazioni in merito che sono riuscito a raccogliere non sono ancora molte, per il momento vi posso solo mostrare un paio di foto e accennare ad un tenebroso futuro post-nucleare nel quale... Fatemi fare un paio di conti per vedere che cosa è rimasto ancora fuori... Dunque tanto per cominciare non vi ho ancora parlato di DEVIOUS DESIGN e FIRE AND ICE (entrambi previsti entro al fine dell'anno), il primo si presenta come una sorta di puzzle game molto divertente nel quale dovrete scomporre alcuni monumenti famosi per poi ricostruirli nelle loro forme originarie, il secondo è invece l'ultimo attesissimo gioco targato Graftgold (Rainbow Islands, Off-Road Racer, Paradroid 90, Simulcra...), nel quale (se non ho capito male) impersonificherete un husky (il cane antartico) alle prese con una moltitudine di nemici. Ultimo gioco già in avanzata fase di sviluppo è il simulatore chiamato DUSTER del quale si stanno occupando i programmatori della Realtime Software che hanno già al loro attivo Falcon e l'imminente Flight of The Intruder. Con questo abbiamo quindi concluso la panoramica sui giochi a medio e breve termine, per quanto riguarda invece i progetti futuri vi sparo un paio di titoli di notevole interesse, il primo è CISCO HEAT che intende riprodurre un gioco della Jaleco nella quale affronterete delle folli corse con le macchine della polizia per le strade di San Francisco (che per chi non lo sapesse sono

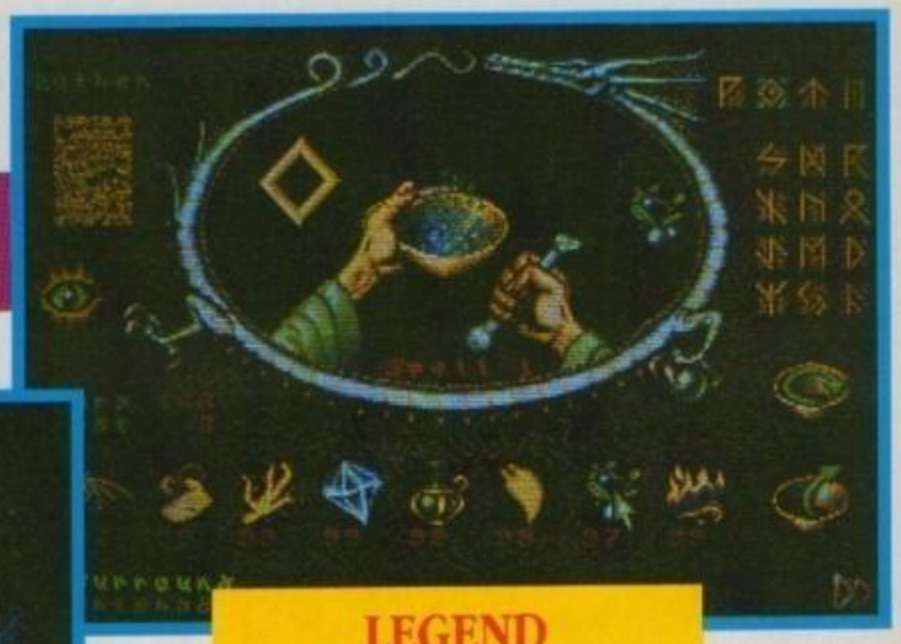


FIRST SAMURAY

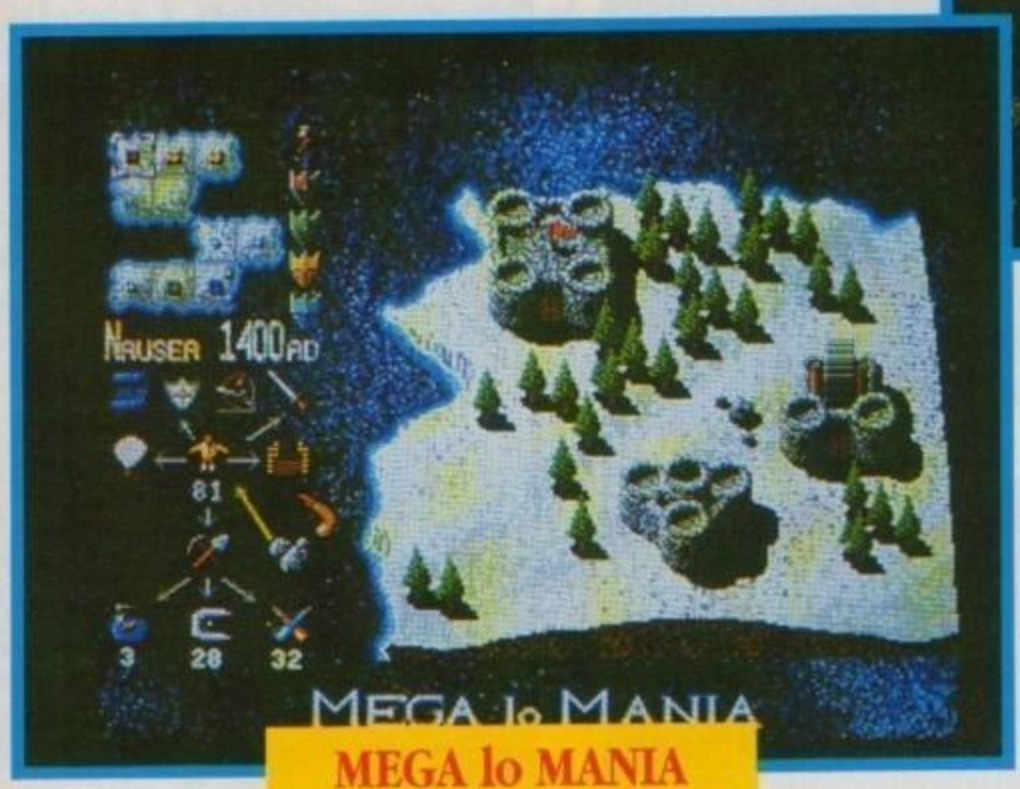
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPECCHIO



LEGEND

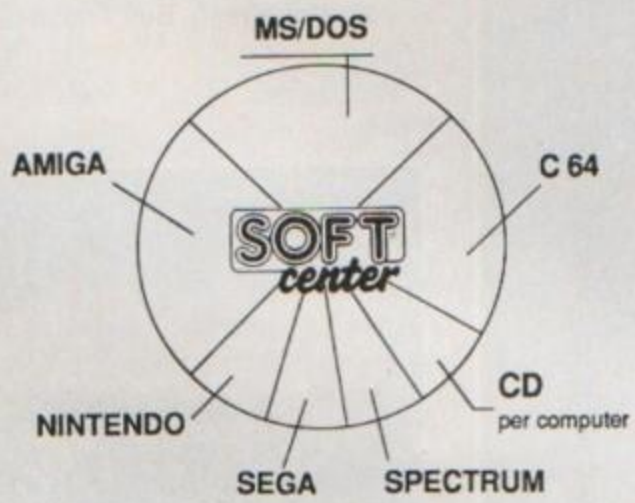


MEGA lo MANIA

tutte salita e discesa), il secondo è TEENAGE NINJA MUTANT TURTLES 2 che dovrebbe fare dimenticare il precedente gioco (fra l'altro vendutissimo...), trattandosi finalmente della conversione dal coin-op ufficiale della Konami (come ho detto alla stessa Cathy mi auguro proprio che avrà ben poco a spartire con il suo "ugly" predecessore, lei ha sorriso, evidentemente esiste ancora un po' d'oggettività a questo mondo!) e per finire il tie-in del 1992 (certo che se Predator II doveva essere quello di quest'anno...), ALIENS 3 ispirato al nuovo film già in avanzata fase di realizzazione, preparatevi già ad un sacco d'alieni... E ad un sacco di Sigourney Weaver...

MAX

IL PIÙ VASTO ASSORTIMENTO SOFTWARE E HARDWARE
SERVITO DA PERSONALE SPECIALIZZATO



SCONTO 10%

LINEA COMMODORE ITALIA

AMIGA 500	£.	729.000
AMIGA 2000	£.	1.490.000
AMIGA 3000	£.	telefonare

ACCESSORI PER COMMODORE

VIDEON 3 *(digitalizzatore video +Photon paint2.0 in italiano)*	£.	599.000
CANON ION *per riprese fotografiche*	£.	telefonare
CD TV *(novità)*	£.	telefonare
SCANNER *a partire da*	£.	624.000

LINEA PC/MS-DOS

80286 con HD da 40Mb VGA *monitor monocromatico a partire da*	£.	1.725.000

ACCESSORI MS/DOS

AD LIB *Scheda musicale*	£.	199.000
CANON ION PC KIT*(Videocamera a colori + scheda digitalizzatrice +software gestione immagine in tutti i formati)*	£.	2.740.000
MODEM *interni ed esterni a partire da*	£.	294.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA

ELETTRONICA CENTOSTELLE s.r.l.

Via Centostelle, 5/a - Firenze - Telefono (055) 61.02.51 - 60.81.07 - Fax 61.13.02

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Rende il vostro Amiga ancora migliore

SupraDrive™ 500XP

Hard disk drive alimentato dal computer, interfaccia SCSI & RAM aggiuntiva (espandibile da 1/2 a 8 MB) per A500. Include un bus Amiga passante, porta SCSI, software.

SupraRAM™ 500RX

1/2, 1, 2, 4, o 8 MB di FAST RAM per l'Amiga 500. Facile da espandere. Zero wait state & hidden refresh. Bus Amiga passante.

SupraModem™ 2400

100% Hayes-compatibile, modem a 300, 1200, 2400 baud per qualsiasi computer. Compatibile con tutto il più popolare software per telecomunicazioni.

Distribuito da soundware Srl

V.le Aguggiari, 62/A - 21100 VARESE - Tel.: 0332/232670 - Fax: 0332/283083

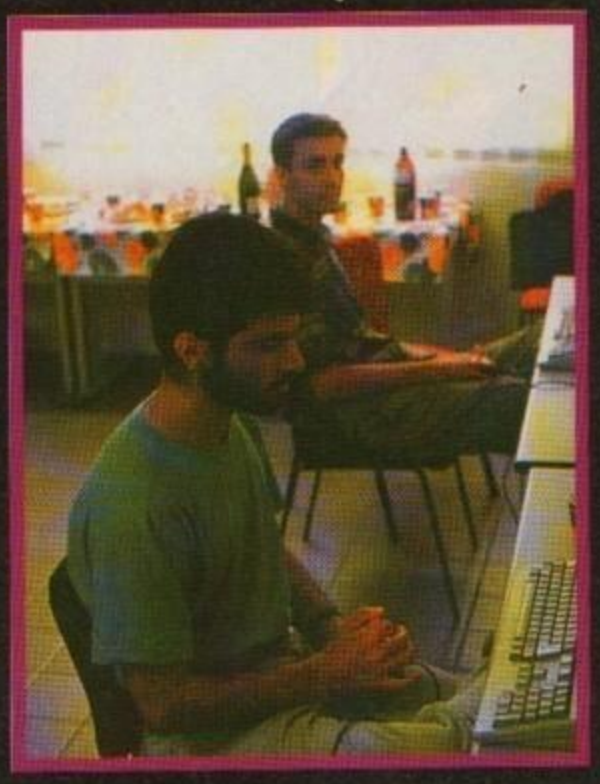
soundware

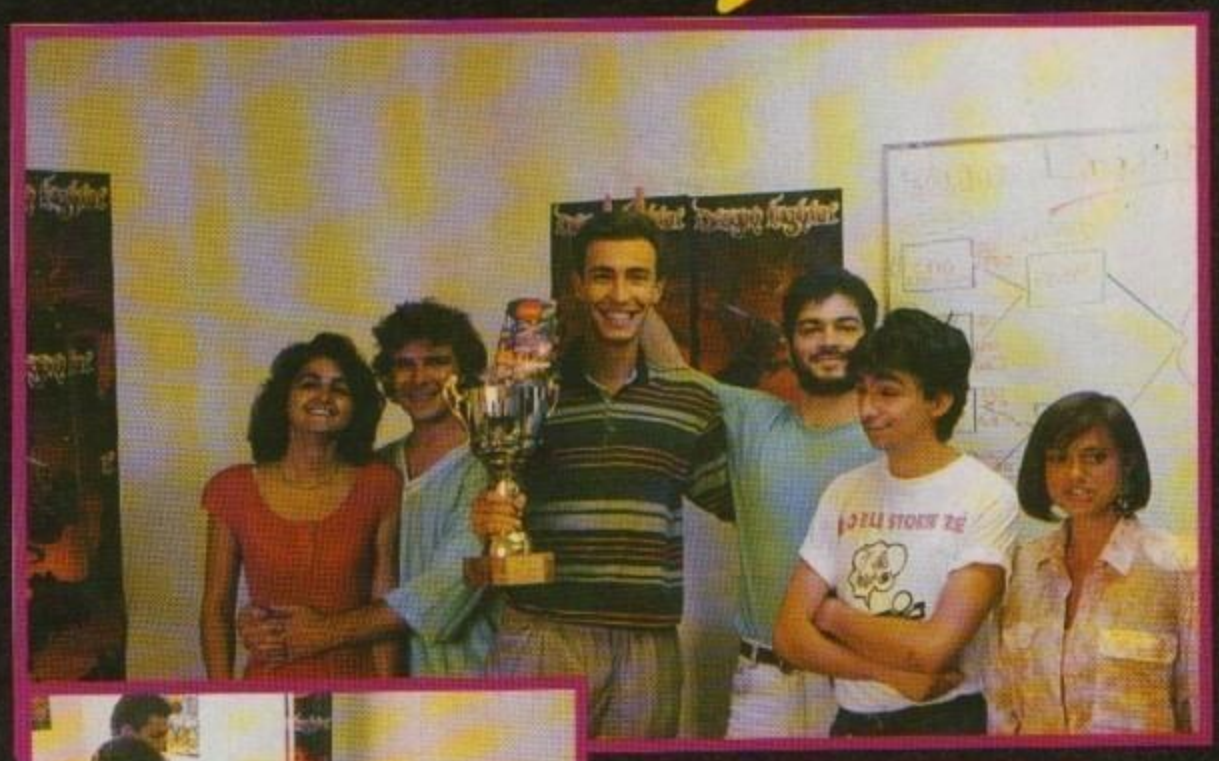
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A cavallo di un Drago...





10 di Luglio, in quel pomeriggio nella sede della SCIDEA era da tempo preannunciata la presentazione ufficiale alla stampa dell atteso DRAGON FIGHTER. non potevamo certo mancare...

Cominciamo comunque dall'inizio... Come tutte le mattine (sarebbe meglio dire i pomeriggi, ma non è il caso) mi sveglio, mi lavo, mi sveglio, faccio la colazione, mi sveglio (sapete com'è, ci impiego sempre un po'!) e quindi cerco di concentrarmi per fare un breve punto della situazione sull'imminente giornata... Solo allora mi ricordai che avevo un appuntamento in redazione, ero già in ritardo! Fortuna che come al solito Giancarlo era più in ritardo di me; da lì a breve sarebbe comparso anche Marco (di sicuro non può non ricordarsi come si arriva in redazione!) e quindi siamo partiti in direzione Varese; prima però c'era da recuperare anche Giorgio (che sul momento quando ha saputo che guidavo io non voleva salire, poi s'è cinturato integralmente facendosi coraggio e affrontando il destino... Ci tengo comunque a ribadire ancora una volta le mie proverbiali e indiscutibili capacità di guida, i vari incidenti semimortali che mi hanno visto accidentalmente protagonista vanno imputati a quell'eccessiva incuranza che è propria dei grandi piloti) e quindi Fabio in quella sperduta regione in cui dimora... a questo punto c'eravamo tutti (anche perché gli spazi disponibili erano ormai esauriti, la prevendita era stata notevolissima e i pochi biglietti ancora possibili erano già scomparsi nella prima mattinata). Il tempo per un tranquillo pranzetto in un bel localino in aperta campagna, qualche d'uno mi ha anche minacciato di restituire all'aria aperta tutto quello che aveva mangiato se non avessi smesso di fare le curve su due ruote (sarà mica colpa mia se dopo il secondo incidente (o forse era il terzo?) gli ammortizzatori sono saltati!) e quindi siamo arrivati in perfetto orario all'appuntamento (con massimo stupore di chi ci attendeva con il consueto ritardo sistematico, d'altronde se guido io o si arriva per tempo, o non si arriva per niente...)... E qui c'è stata una grande sorpresa, per la presentazione del gioco era stato organizzato un TORNEO di Dragon Fighter fra le varie redazioni, il vincente si sarebbe portato a casa una bella coppa che tutti quanti abbiamo subito notato non appena entrati in sala riunioni (ma uno solo se la sarebbe portata a casa, uah, uah, uah!). Terminato un primo periodo di prova (mi raccomando di leggervi la recensione completa che troverete da qualche parte all'interno del numero) è cominciata più furibonda e contestata che mai la gara, durante quel paio d'ore di frenetico combattimento non sono certo mancate le sorprese che hanno alternato gioie e delusioni per i vari concorrenti... A questo punto sarebbe stato molto bello pubblicare interamente il fedele resoconto della simpaticissima Katia Ribolzi, purtroppo però lo spazio è come sempre tiranno e quindi dovrete cercare di interpretare il tutto dalle foto commentate, la cosa più importante intanto è solo una... Ovviamente ho vinto io!

(Modestamente) MAX

1) Eccovi, esente da manipolazioni o artifizi strani, il responso finale, la foto parla chiaro!
2) Conclusa la gara, e allentatasi la tensione, c'è stato anche il rituale saccheggio delle cibarie superstiti (vero Marco?).
3) Un'immagine precedente l'inizio della finale, osservate, prego, la tensione di Giancarlo contrapposta alla pacata naturalezza di me medesimo (Max)...
4) Prima di affrontare il torneo c'è stato un periodo di prova, il primo ad intrufolarsi, impossessandosi del joystick era stato ovviamente Marco (Si scorgono anche: Giancarlo che si è appena pulito il naso sulla maglietta, la testa di Max, Luigi Recanatese (il programmatore) trepidante perché tutto fili liscio, tre avvenenti fanciulle e Fabio che cerca di escogitare una delle sue (non per niente verrà eliminato da un mostro di ignota provenienza che pregiudicherà la prova delle sua redazione)).
5) Ecco la foto commemorativa con Max che innalza la coppa, Giancarlo che non accetta troppo sportivamente la sconfitta, Giorgio che cerca di rifarsi tentando un improbabile abbordaggio con Katia, Fabio che denuncia tutto il suo rammarico per la cattiva prestazione e la Signora Rotelli che non vede l'ora che togliamo il disturbo (ovviamente scherzo!), e Marco? C'è, solo che è più in basso... (Scherzo ancora...)

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UNA VALANGA D'IDEE...

Nonostante un F1 GP Circuits ormai disponibile e un Dragon Fighter che troverete in tutti i negozi quando leggerete queste pagine non crederete mica che all'Idea siano rimasti già a corto d'idee?!? La domanda è ovviamente retorica con una sottointesa risposta negativa che lascia ben sperare per il futuro del software italiano in generale (visto che anche Simulmondo e Genias non se ne stanno certo con le mani in mano), superata infatti più che brillantemente quell'inevitabile fase iniziale nella quale l'abbandono dell'anonimato comporta parsimonia e precauzione vi posso assicurare che la casa varesina è ormai vertiginosamente lanciata verso un futuro sempre più prolifico e impegnativo, non ci credete? Provate a leggere quanto hanno in cantiere da qui alla fine dell'anno e poi ditemi un po' secondo voi chi li ferma più...

Procediamo dunque in ordine di uscite previste (da prendersi come sempre con il beneficio d'inventario, la suscettibilità a qualche imprevedibile ritardo (non per essere maligno, s'intende!) è secondo me decisamente elevata (ad esempio conosco Giancarlo... (Scherzo))), con tutte le parentesi ho perso un po' il conto e quindi ricominciamo da capo occupandoci brevemente di un interessantissimo puzzle game che ci è stato fatto testare al termine della presentazione di Dragon Fighter (riscuotendo notevoli consensi anche da chi di solito è scettico per definizione, come il vecchio MA ad esempio...).
Il gioco in questione è CLIK CLAK del quale andrò brevemente ad illustrarvi le caratteristiche salienti dopo essermi refrigerato le idee con una bella doccia ghiacciata (scusate, ma per lavorare davanti ad un monitor in pieno Luglio ne occorrono in media almeno un paio ogni tre ore, pena il prosciugamento della già non troppo abbondante materia cerebrale... Con conseguenti divagazioni deliranti come per l'appunto mi sta capitando in questo momento...)... Voi cantate sotto la doccia? Io sì, dipende però dalla temperatu...

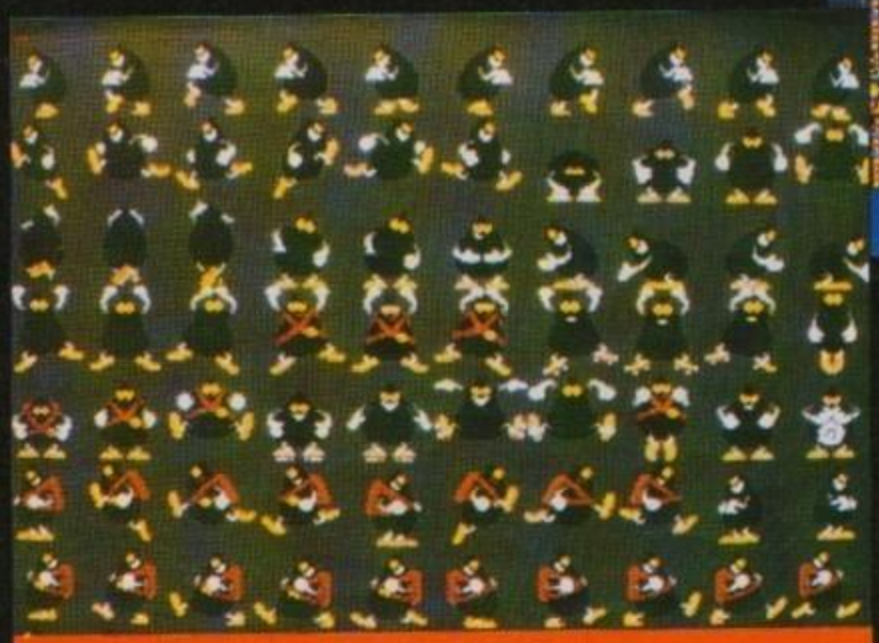
Eccoci dunque qui per riprendere ancora una volta il plurifrazionato discorso sul videogioco degli STURMTRUPPEN (e Clik Clak? NdMaxII), ah, è vero, non avevo ancora finito con Clik Clak.
Lo scopo del gioco è sostanzialmente quello di mettere in contatto un ingranaggio motore (di colore rosso) con un altro dello stesso colore posto dall'altra parte dello schermo, per fare questo dovrete collocare opportunamente tre

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tipi di ingranaggi (l'ordine d'uscita è casuale) tramite i quali trasferire il moto della rotella base a quella finale. Detto così sembra facile, ma siccome per vie delle diverse dimensioni gli ingranaggi si agganciano (mettendosi a loro volta a girare) solo in particolari posizioni reciproche vi assicuro che non sarà affatto elementare procedere nel gioco, senza contare che ci sono anche dei dispettosi (per quanto molto simpatici) animaletti (che sia chiamano per l'appunto Clik Clak, della stirpe dei poffins, per

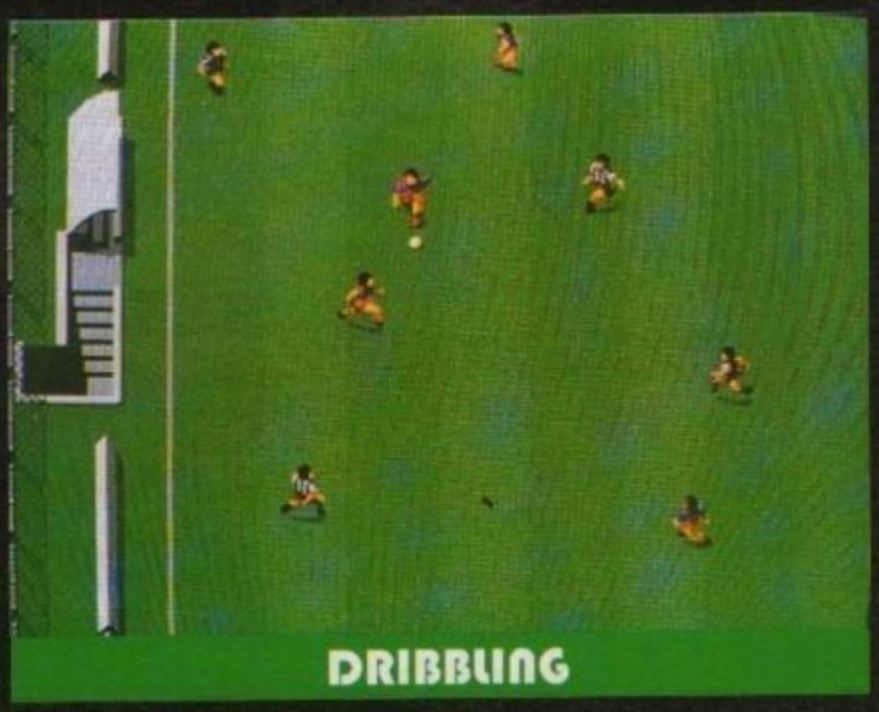
TURBO RACER (titolo provvisorio)



CATTIVIK

gli amanti della zoologia) il cui unico scopo sembra essere proprio quello di ritardare il vostro operato (un po' come i vigili urbani...).
L'uscita è prevista per Ottobre, così come anche quella dei prossimi due titoli di cui ci occupiamo ora; il primo è il già citato STURMTRUPPEN del quale non c'è molto da dire, visto il successo ottenuto da Lupo Alberto è sembrato il caso di ripetere l'esperimento con un altro dei fumetti più famosi a livello europeo.
La versione computerizzata si presenta come un classico gioco d'azione che vi vedrà impegnati in sei livelli ciascuno dei quali diviso in tre sezioni comprendenti la fase a piedi, quella alla guida di una jeep o moto e quella ai comandi di un aereo, tutto quello che dovrete fare è cercare di sopravvivere eliminando prontamente ogni possibile nemico (in un certo senso la stessa strategia da adottare per i buffet dei villaggi vacanze!), inutile aggiungere che non mancheranno degli abbondanti particolari umoristici, capito bene cameraten!
Veniamo quindi al gioco che ci ha forse più entusiasmato, si tratta di TURBO RACERS (titolo provvisorio) studiato appositamente per tutti gli amanti delle simulazioni automobilistiche che prediligono un'impostazione prettamente arcade; potrete scegliere cinque tipi diversi di vetture (Go-kart, Formula 3, Prototipi, Formula 1...
Il quinto non se lo ricorda nemmeno Farina!) con i quali affrontare ben 50 circuiti differenti, la cosa più sconvolgente è comunque uno scrolling fluidissimo (superlativo assoluto) da 50 frames al secondo e 32 colori sullo schermo, se tutto procede come deve avremo fra le mani qualche cosa di veramente esclusivo.
Passiamo ora a Novembre con gli ultimi tre giochi previsti, il primo si chiama TENNIS (anche questo è un titolo provvisorio, intuibile...) e può annoverare fra le sue credenziali una rivoluzionaria visuale laterale con grafica tondeggiante in stile cartone animato giapponese, per il momento niente foto, ma l'idea mi sembra più che buona.
E' evidente che a questo punto non poteva certo mancare lo sport per eccellenza (almeno qui da noi) e cioè il calcio, in quest'ambito il cavallo di battaglia prescelto si chiama DRIBBLING.
Il gioco avrà visuale dall'alto (Kick Off docet) realizzato in overscan con un scroll da 50 frames al secondo, a prescindere comunque dalle caratteristiche del gioco in sé la cosa forse più interessante è la presenza di una sintesi televisiva di tutti gli incontri e perfino il rituale consulto del lunedì mattina con l'immancabile Gazza, un'idea importante per un gioco che potrebbe diventare un classico. Siamo così arrivati in fondo a questa lunga carrellata con un'altra licenza Silver per il terzo gioco ad ispirazione fumettistica (al proposito rileggi il discorso fatto per Sturmtruppen, se invece ancora te lo ricordi meglio così!), parliamo ovviamente del tenebroso CATTIVIK; il gioco sarà strutturato in dieci divertentissimi livelli (a loro volta suddivisi in 5 sezioni) in ognuno dei quali affronterete incredibili nemici da eliminare senza pietà con quella perfida giocosità che caratterizza il personaggio, con questo mi sembra d'avervi detto tutto e vi lascio quindi proseguire (Idealmente informati) nella lettura della rivista...
(Così mi butto di nuovo sotto la doccia!).

MAX



DRIBBLING

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NE ABBIAMO FATTA UN'ALTRA DELLE NOSTRE!

CONSOLE MANIA

IL PRIMO MENSILE ITALIANO DEDICATO ESCLUSIVAMENTE ALLE CONSOLE. DAL 20 SETTEMBRE IN TUTTE LE EDICOLE!

SU **CONSOLEMANIA** TROVERAI:

LE RECENSIONI PIU' NUOVE DEI GIOCHI PER

NINTENDO
SUPER FAMICOM
GAME BOY
NES

SEGA
GAME GEAR
MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM

ATARI
LYNX
7800

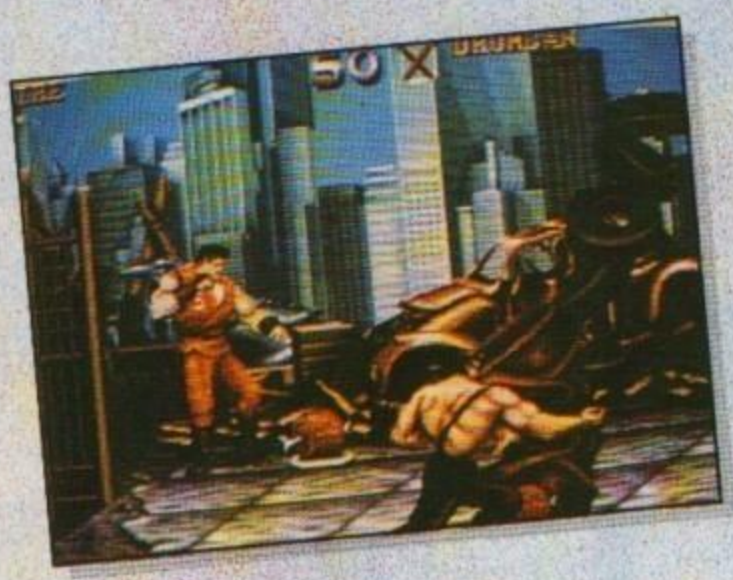
e poi le anticipazioni dagli USA e dal GIAPPONE
Preview,
Posta,
Trucchi
e mille altre cose ancora!!!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM REVIEW



PREVIEW	7
REVIEW	18
TIPS	35
AMOS	60
SOLUZIONI	64
CONSOLE	85
POSTA	93

AMIGA

ARMALYTE	(L. 39.000)	33
CARCHARODON	(L. 39.000)	52
DRAGON FIGHTER	(L. 49.900)	34
FRENETIC	(L. 39.000)	25
GERM CRAZY	(L. 39.000)	68
HUNTER	(L. 69.900)	26
LAST BATTLE	(L. N.P.)	77
LOGICAL	(L.49.900)	71
MAD TV	(L. N.P.)	71
MERCS	(L. 29.900)	80
NAVY SEALS	(L. 29.900)	75
P.P. HAMMER	(L. 39.000)	43
R-TYPE II	(L. 59.900)	31
RBI BASEBALL	(L. 49.900)	29
THUNDERHAWK	(L. N.P.)	18
WRECKERS	(L. 29.900)	83

PC

CASTLES	(L. 59.000)	46
CHUCK YEAGERS	(L. 59.000)	48
HEART OF CHINA	(L. 89.900)	56
MARTIAN DREAMS	(L. 69.900)	90
MARIO ANDRETTI	(L. 59.000)	22

ATARI ST

LOGICAL	(L. 49.900)	71
MERCS	(L. 29.900)	80

SEGA MEGADRIVE

SONIC	(L. N.P.)	85

http://www.oldgamesitalia.net/

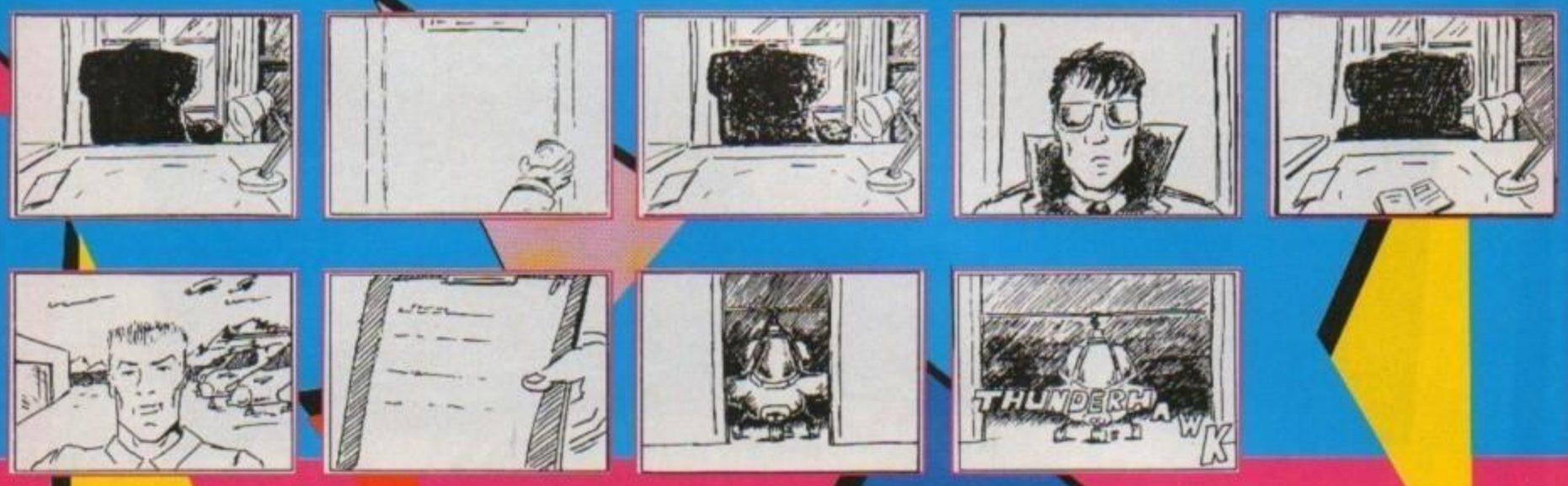
http://www.oldgamesitalia.net/

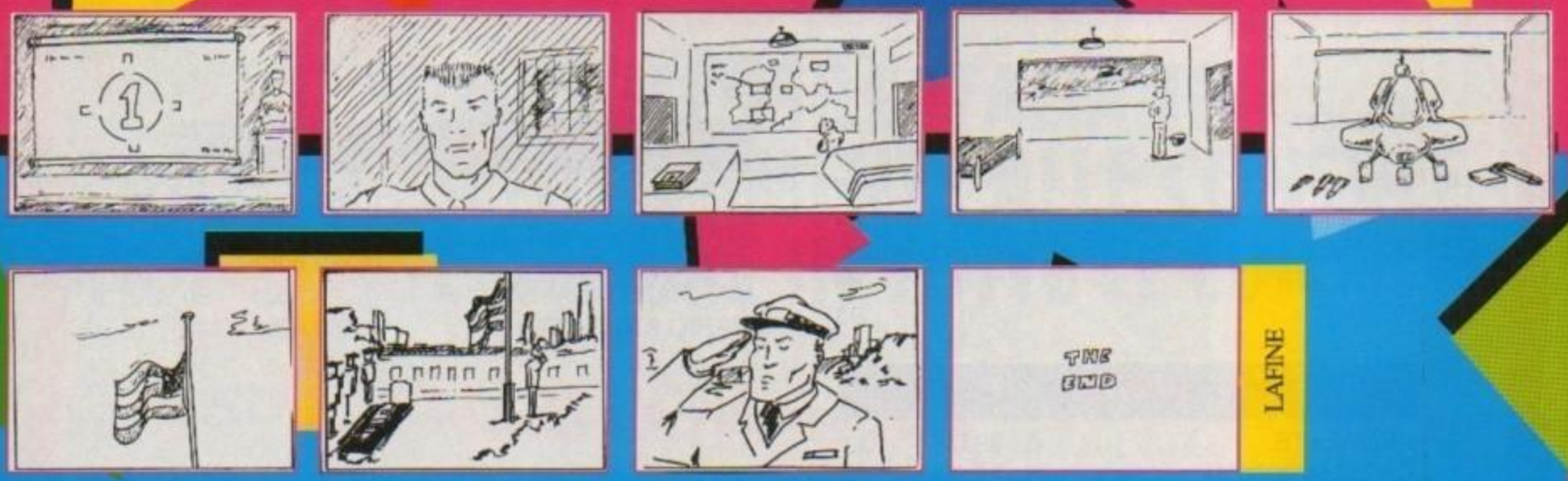
http://www.oldgamesitalia.net/

Core per AMIGA

AH-73M THUNDERHAWK

Come nasce un gioco? Eccovi la risposta. In queste due pagine infatti troverete lo Story-Board originale disegnato dal team Core per la realizzazione di questo stupendo simulatore. La recensione la troverete voltato l'angolo...

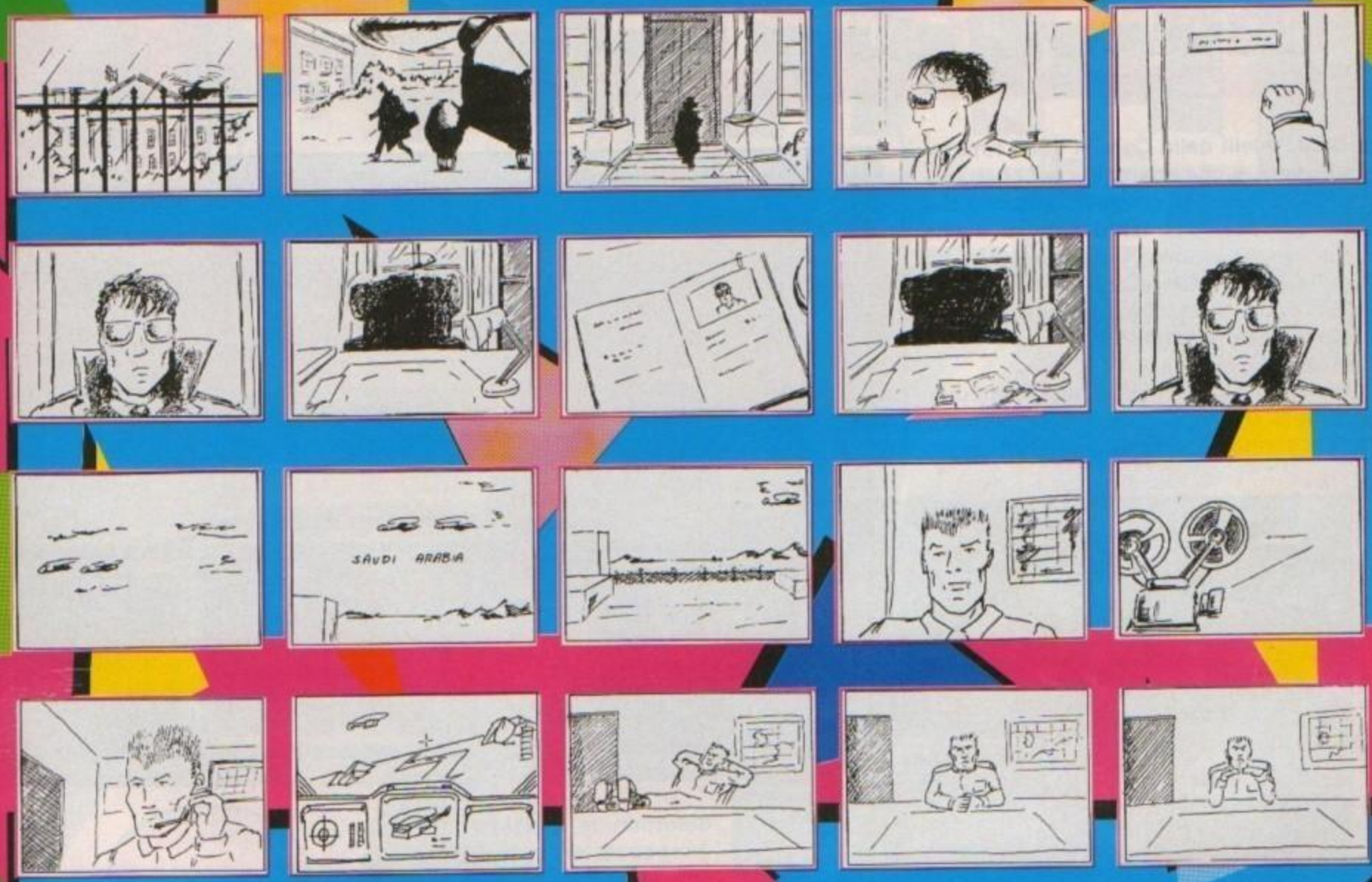




http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STORY



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

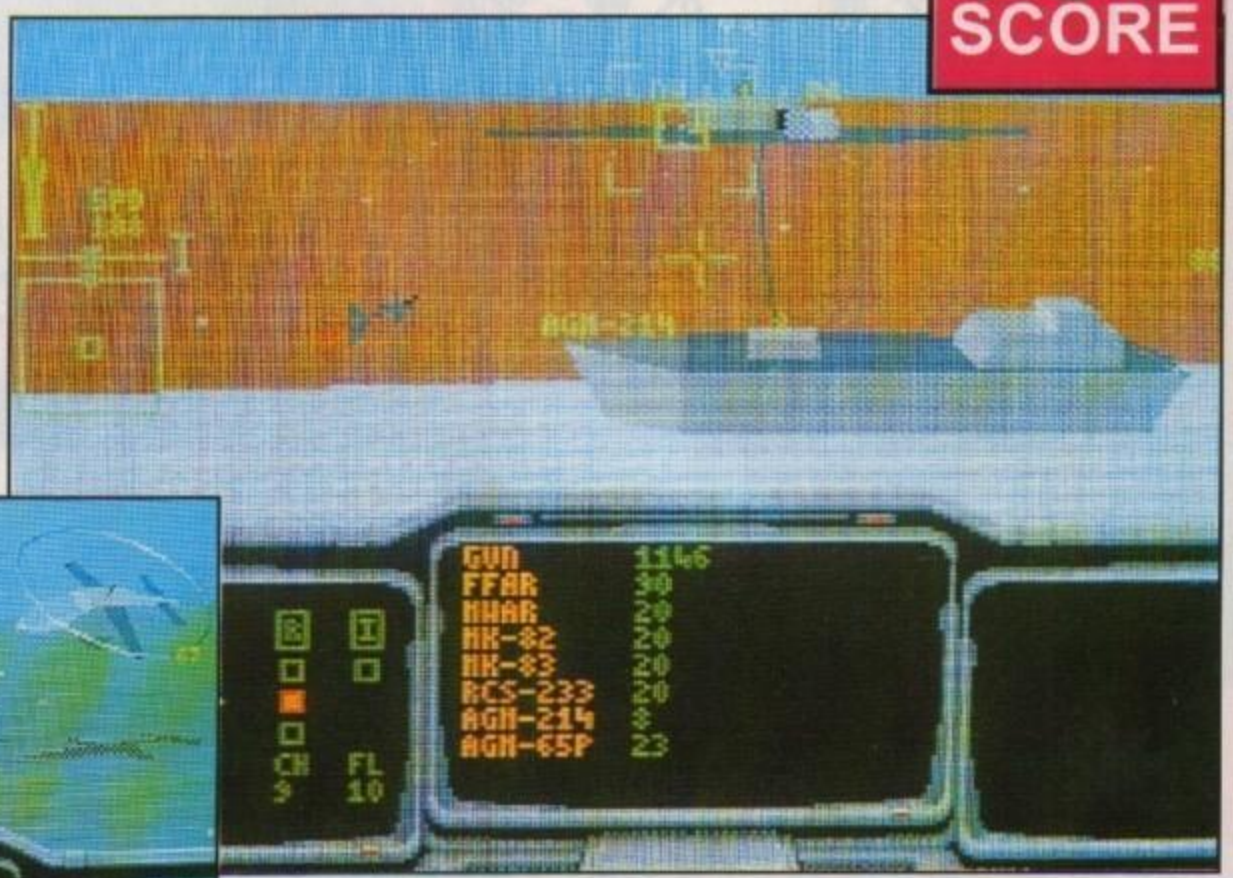
http://www.oldgamesitalia.net/

Core per Amiga

AH-73M THUNDERHAWK

E' un elicottero da guerra che non esiste, ma la sua potenzialità è decisamente legata alla realtà.
Sarete chiamati in varie parti del mondo per riuscire a vincere delle dure battaglie. Ce la farete? Il vostro comandante è sicuro di sì.

GAMES machine TOP SCORE



Ecco, quelli della Core si sono rimessi all'opera, e che opera! Ma per i dati tecnici vi rimando al commento. Quello che dovete assolutamente sapere è che questo simulatore di elicottero non ha nulla a che vedere con Gunship della Microprose, perché pur essendo un simulatore, è da classificare tra i giochi arcade.
I comandi sono semplicissimi, da mouse, tastiera o joystick, e pilotare il vostro elicotterino sarà subito un gioco da ragazzi. Magari le missioni non sono proprio un gioco, ma vedrete che mano a mano che andate avanti vi verrà voglia di buttare sempre più bombe in testa al nemico... almeno per vedere che cosa succede!
Voi fate parte di una squadra e, a parte la sequenza introduttiva, la vista del gioco sarà sempre in soggettiva, e questo garantisce già il vostro inserimento nell'atmosfera del simulatore. Avrete ben sei missioni da completare, ognune delle quali divisa in ben dieci missioni da compiere con il vostro elicottero. Per ogni missione, il vostro capitano vi inviterà ad assistere a un filmato che mostra gli obiettivi da colpire. E' sorprendente la qualità grafica del filmato stesso in bianco e nero, che pare davvero proiettato su di un telone. In totale quindi dovrete compiere sessanta missioni a difficoltà crescente e questo vi garantirà ore di divertimento "tattico". Come in tutti i simulatori anche in questo Thunderhawk dovrete pensare ad armare il vostro elicottero con le armi appropriate a quella determinata missione (ma potrete fare in modo che sia il computer a pensarci) e poi sarete pronti a decollare.
I movimenti dell'elicottero sono facilissimi da gestire, i fondali sono fluidi e molto vari e gli oggetti in grafica vettoriale molti. La visuale è la solita, dal cockpit del vostro elicottero, e la strumentazione è quella che ormai siete abituati a vedere sui simulatori: l'HUD sul vetro, la bussola, l'altimetro, eccetera. Potrete cambiare le visuali e osservare il vostro elicottero dall'esterno, girargli intorno, avvicinarvi, allontanarvi, vedere l'obiettivo dalla camera posta sulle testate dei missili o vedervi dal satellite: insomma, esattamente come succede nei più sofisticati simulatori di volo.
Gli scenari in cui vi ritroverete a combattere sono questi: Europa, Alaska, Medio Oriente, America del Sud, Sudest asiatico e America Centrale. Ogni scenario ha colori differenti e oggetti in 3D diversi: ponti, strade, carri armati, automobili, laghi, montagne e chi più ne ha più ne metta. Insomma, quelli della Core hanno fatto un bellissimo lavoro, tanto che riusciranno a far entusiasmare anche chi di simulatori non ne vuole sapere.
Stefano Gallarini

Amiga

Fortunatamente ho un mega di chip Ram, e così ho potuto godermi la bellissima presentazione iniziale, senza sonoro, però. Questo non vuol dire che chi non ha il famoso mega non potrà vederla, ma siccome quella che abbiamo recensito è una copia ancora di lavoro del gioco, la presentazione non è ancora stata compressa. A parte questo posso solo dirvi che Thunderhawk è davvero bellissimo, velocissimo, vario, pieno di piccoli dettagli ben realizzati e soprattutto legato a uno stile che ricorda un po' la Cinemaware. Se non fosse perché c'è scritto CORE, giurerei che fosse una realizzazione "postuma" della Cinemaware. Quelli della Core continuano a dimostrarci il loro impegno e la loro bravura: è vero, forse Frenetic non è il massimo, ma questo simulatore di elicottero è proprio bello... volare per credere.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 96%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LAST BATTLE™

SEGA™

SOFTEL
DISTRIBUZIONE

elite

http://www.oldgamesitalia.net/

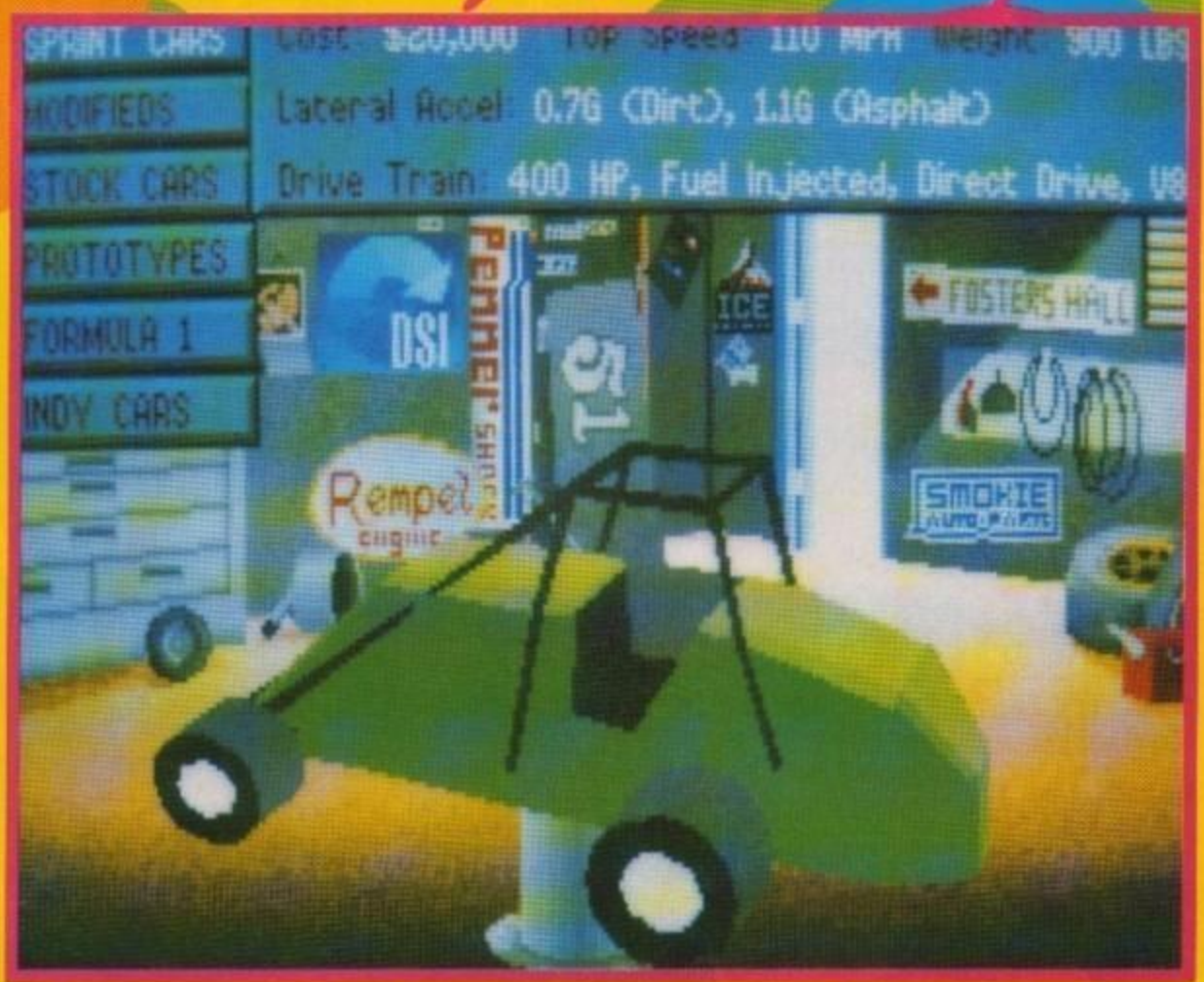
© 1989, 1991 Sega Enterprises Ltd. All Rights Reserved.
attle™ and Sega® are trademarks of Sega Enterprises Ltd

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

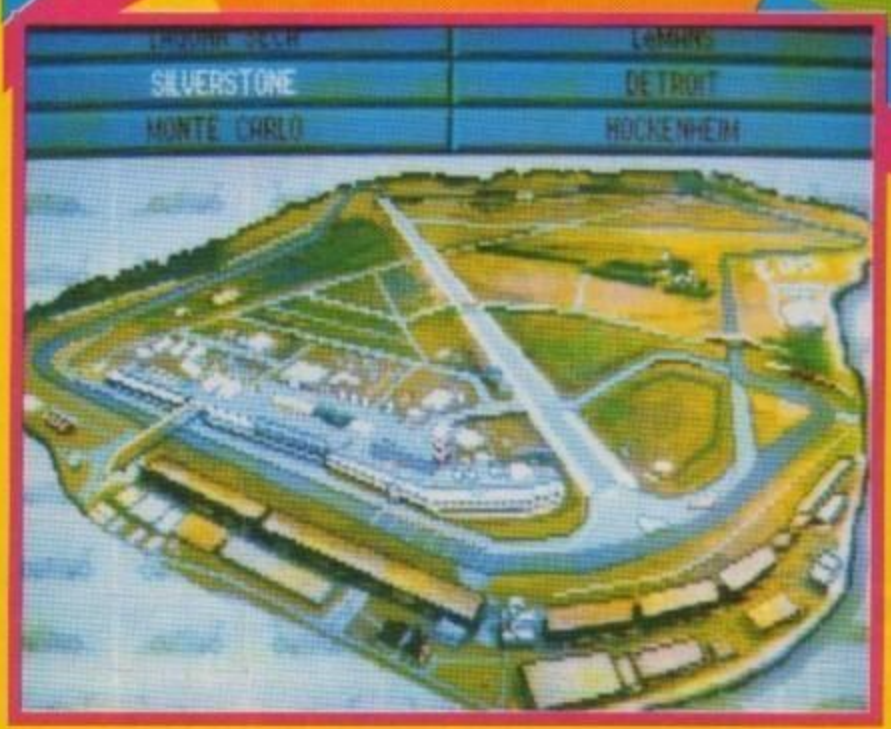
Electronic Arts per PC L. 59.000

MARIO ANDRETTI'S *Racing Challenge*



Erano i primi mesi dell'anno scorso quando in redazione fece la sua trionfale comparsa una tale Indy 500 che da quel preciso istante divenne per molte settimane consecutive il gioco decisamente più ambito e idolatrato da tutti i redattori (vi lascio immaginare i soliti, infantili, tentativi d'occultamento, le feroci battaglie per il possesso della tastiera, gli sfottimenti generali dopo una prestazione degna di nota, la soddisfazione massima al termine dell'incidente più spettacolare...); quando venne finalmente il momento dei consuntivi finali venne unanimamente definito IL Simulatore di guida, con l'unica riserva riguardante la presenza di un solo circuito che alla fine pregiudicava la longevità di lunghissimissimo (l'ho scritto apposta, Steve, non correggere) termine... Passa il tempo, il mondo continua ad evolversi (o involversi che a dir si voglia, non è facile stabilirlo) mentre i videogiochi proseguono imperterriti per la loro strada lungo la quale che si ferma è perduto, sono già passati una quindicina di mesi, vediamo un po' cosa c'è di nuovo...

"Dunque, dunque, da dove comincio? Comincio da dove mi pare, perdiana, ma basta cominciare, dov'è diavolo è finito il fogliettino dei codici, cos'è quell'aereoplanino, pazzo! Dai qui, muoviti, secondo te qual'è la macchina rappresentata, ce ne sono un paio che s'assomigliano tremendamente, questa qui dici? Va bene, allora inserisco i dati di quell'altra e vado tranquillo... Ci siamo, ecco il menu, io comunque non resisto più, voglio solo correre subito, dov'è che si corre! Ah, ecco, clicchiamo su pratica che almeno andiamo sul sicuro, su bello, carica, muoviti, dai, ohhh, adesso ci siamo, ma che macchina scelgo? Mi piace vederle girare, peccato per i colori che sono un pugno in un occhio, ma già inizio a sentire le mani che fremono non posso proprio più attendere oltre... Dici di scegliere un prototipo? Ovviamente parto subito con la Formula 1, basta che sia Rosso Ferrari! E adesso che succede, che palle 'sti caricamenti, ma dov'è finito l'hard disk, cosa vuol dire che s'è fuso? Fa niente, ne parliamo dopo, e questa cos'è??? Noooo, that's incredible! Una mappa che è una mappa, però sembra più vera della realtà, vediamo un po' Montecarlo... Guarda, c'è Ranieri in piedi che già applaude le mie temerarie gesta, e quello è il casinò, potrei farci un puntatina dopo le prove, ma? Scusa un po', quella lì non è mica Stephanie? Hei, tranquillo tu! Guarda che l'occhiolino lo sta facendo a me! Aaalt! Silenzio di tomba, sono nell'abitacolo... Ma com'è che s'accelera? Lascia perdere, già trovato... Grande! Sono un mago, hai visto che curva, dico io, hai visto come l'ho tenuta in traiettoria o no? Te l'ho detto che facevo il miglior tempo, cosa dici, che sono l'unico a essere sceso in pista? Conta niente, e non distrarmi mentre sono concentrato, hai visto che ho sbattuto contro il muretto, ti rendi conto che è colpa tua, vero? Niente problemi, ci fermiamo ai box... Sì, è inutile che cerchi di dissuadermi, ho deciso di fermarmi, e quindi mi fermo, cambio le gomme e rabbocco il serbatoio... Troppo grande, con una sequenza così mi sa proprio che rimango da queste parti ancora un po' a godermi lo spettacolo, non concordi? Sì? Va bene, allora ripartiamo, c'è una cosa però che non capisco, che fine avranno fatto le altre macchine, dici perché è la pratica? Ma non dire cretinate, però... sai che forse hai ragione, interrompiamo un po', ecco adesso ci sono rappresentati tutti i tempi, vedi lì, se non mi distraevi in quella curva avrei fatto una prestazione imbattibile... Riecco il menu, questa volta facciamo sul serio, dove li trovo però tutti quei soldi per comprarmi una macchina, ah, lo sponsor! Proviamo un po', hai visto, gli**



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

devo aver fatto una buona impressione perché mi ha subito dato 20000 dollari senza fare una piega, dici che gli avrebbe dati a chiunque? A te non credo... E adesso iniziamo pure una gloriosa carriera, ma? Con quei soldi posso comprare solo un sprint car... Fa niente vorrà dire che comincerò dalla gavetta... E adesso cosa succede? Alzati in piedi, presto, non vedi che c'è Lui, Mario, che mi impartisce dei preziosi suggerimenti su come affrontare la gara, su, forza ricopiali che te li faccio imparare a memoria, e adesso... E adesso si parte! Aò, hai visto quell'incivile che mi ha sporcato la visiera con la terra alzata dai pneumatici, prendi la targa che questa notte ti mando a sabotargli la vettura... Guarda, guarda, mi ha tagliato ancora la strada, quando è troppo è troppo... Ancora! Ma adesso lo infilo all'esternooooo, cee-l'hoo-fatttaaaa..."

MAX (Più stonato che mai)

PERCHE' MARIO ANDRETTI?

Perché era quello che fra tutti gli assi del volante voleva la percentuale minore sulle royalties per il nome? Naturalmente no, o almeno non credo, il motivo principale è comunque un altro: Mario Andretti, nel corso della sua pluridecennale carriera (che prosegue con successo tutt'ora, visto che in America continua a correre imperterrito assieme al figlio, il nipote... la nonnina...), è stato l'unico ad essersi imposto in praticamente tutte le categorie automobilistiche più importanti (ricordiamo fra gli altri i successi nella Formula Indy alla fine degli anni sessanta e il titolo mondiale di Formula Uno nel 1978). Proprio per questo la sua carriera era quella che meglio di chiunque altro si prestava ad essere rivissuta in un gioco che per l'appunto vi guiderà attraverso le difficoltà e le ineguagliabili sensazioni di questo sport, dalle prime dilettantistiche gare fino alla vetta... Sapete cosa vi dico, che d'ora in poi un mio nuovo sogno nel cassetto (già piuttosto affollato del resto) sarà quello di poter giocare un giorno a Massimo Reynaud's Racing Challenge, c'è mica qualche d'uno fra voi disposto a sponsorizzarmi?!?

PC

Vi confesso d'essere molto in dubbio sul voto che possa rispecchiare meglio l'effettivo valore di Mario Andretti, proprio per questo (a prescindere dalle due cifre che concerteremo in redazione) vi suggerisco di meditare attentamente su quanto sto per dirvi prima di prendere le vostre decisioni. Il gioco si proponeva di ampliare quel meraviglioso concetto già proposto da Indy con l'introduzione di ben altre sezioni che avrebbero consentito maggiore versatilità, realismo, profondità longevità e quindi fascino; sotto questo punto di vista il voto sarebbe il massimo conseguibile, strutturato perfettamente l'intera gestione della vostra carriera non aveva mai trovato una simile applicazione in un gioco di tale spessore, i sei tipi diversi di vetture (ognuna con le proprie prestazioni e caratteristiche di guida, giusto per fare un esempio con le sprint car vedrete la terra alzata dalle ruote!), le svariate piste in funzione della categoria prescelta (precedute da una schermata animata con la mappa dall'alto che è qualche cosa di sconvolgente, "dov'è il casco... Dov'è il casco!"), i fondali dettagliatissimi (livello riducibile a vostro piacimento per esigenze di velocità (già che ci siamo vi dico che su un 12 Mhz il gioco è decisamente accettabile, sarebbe meglio qualche cosa di più (bella forza!), sconsigliato con i processori più lenti)), eccezionale sequenza di fermata ai box, questo e molto altro ancora rendono Mario il gioco di guida più realisticamente completo e accurato che sia mai stato realizzato. Detto questo passiamo alla fase di gioco vera e propria, il dubbio è infatti tutto qui, secondo me dal punto di vista puramente dinamico perde qualche cosa rispetto a Indy, badate bene però, questo NON vuole affatto dire che sia fatta male (e non vorrei nemmeno che lo pensaste), ma solo che la sensazione di realismo che si provava al volante di Indy rappresenta tutt'ora un qualche cosa di ineguagliato... Ancora una volta quelli della Distinctive Software (4D Driving) hanno dimostrato di fare le cose come si deve con un gioco che secondo me rimane assolutamente imperdibile, mi sembra comunque di aver accuratamente illustrato ogni componente necessaria per farvi prendere da soli le vostre decisioni, ma se amate le corse difficilmente vi pentirete dell'acquisto.

GAMES machine

STAR PLAYER

TECNICA:

GIOCABILITA':

INNOVAZIONE:

GLOBALE 94%

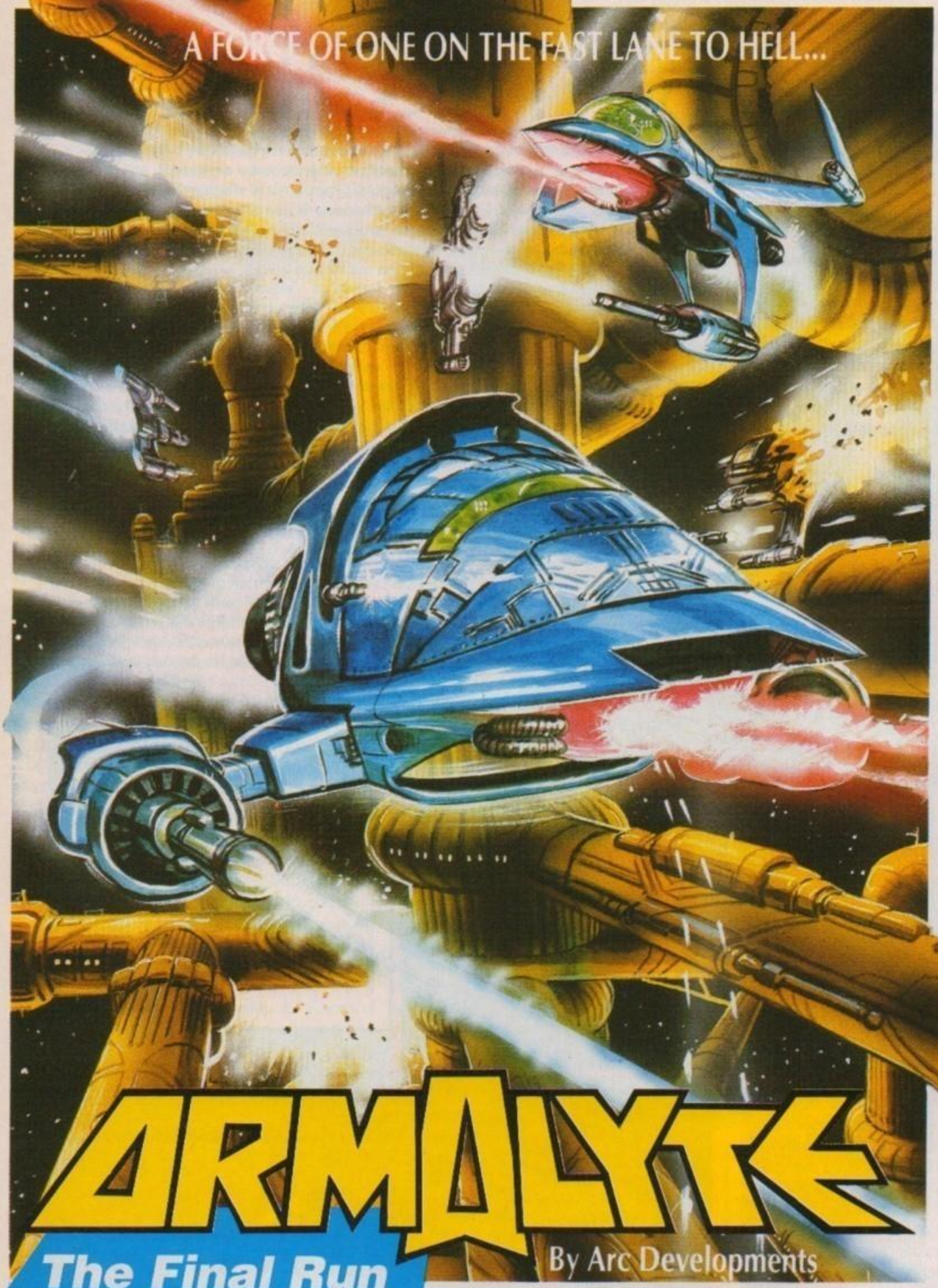
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFTEL
DISTRIBUZIONE

ITALIANO



ARMALYTE

The Final Run

By Arc Developments

Disponibile per AMIGA e ATARI ST

SEI DA SOLO!

La tua è una nave di altissima tecnologia. Ma può un piccolo vascello sopravvivere alla mastodontica potenza degli Aaliani? Non hai scelta: sei l'unico superstite della Armalyte Force, distrutta ai margini dello Spazio Delta.
E se non distruggi l'orda aliena, la Terra morirà.
Entra nella zona proibita... e dacci dentro!
Armalyte è un classic
livelli di pura azione

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Core per Amiga L. 39.000

FRENETIC

Benvenuti al nostro appuntamento mensile con l'angolo della psicologia videoludica. Oggi parleremo di come la violenza presente nei videogiochi possa frustrare le personalità dei protagonisti degli stessi fino a portarli a radicali cambiamenti comportamentali.

Particolarmente interessante è il caso del protagonista di Frenetic. Vedete quella astronave armata fino ai denti, che spara proiettili a tutto andare e che sta massacrando tutto ciò che incontra? Bene, quella, una volta, era un semplice e pacifico mattoncino (fatto a T) di Tetris che è rimasto vittima della violenza nei videogiochi.

Era una bella giornata di sole quando il mattoncino (di nome Pogo) e la sua famiglia decisero di fare un pic-nic nel bel mezzo dell' area di gioco ma, come spesso succede giocando a Tetris, i familiari del "povero" mattoncino si sono trovati al posto giusto nel momento sbagliato, e sono stati polverizzati. La già fragile psiche di Pogo non ha retto allo shock e, dopo avere superato il periodo depressivo tipico di questi casi, è diventato un mattoncino violento. Picchiava i blocchi più piccoli ed aveva organizzato un racket di scommesse su quanto sarebbero durati i mattoncini nell'area di gioco, dando loro una mano (in fronte) se, per caso, duravano troppo. Ma neanche tutta questa cattiveria riusciva più a soddisfarlo. Sentiva la rabbia crescere in se, e per soddisfarla si era arruolato come mercenario in uno shoot 'em up a scrolling verticale (MERCS). Da allora passava il tempo a massacrare vecchiette che attraversavano la sua strada (o anche una adiacente; è un tipo molto versatile) con blaster, mega-blaster e lanciafiamme (senza contare il tagliaburro arrugginito che usa per spremersi i foruncoli). Le vecchiette, però, non sono poi tanto sceme quanto sembrano. Alcune lo sono di più, altre di meno; e proprio queste ultime si sono ritirate a vivere in campagna a ben otto pianeti di distanza dal "piccolo" Pogo (la prudenza non è mai abbastanza). Ma pogo non si scoraggia e, esaurite le vecchiette sceme, si fa assumere in Frenetic. La sorte a volte è beffarda, ed alla Core Design stavano giusto cercando qualcuno da mandare nella zona dove si sono rifugiate le vecchiette, così Pogo non si lascia sfuggire l' occasione e si offre volontario per la missione. Il viaggio sarà un po' più movimentato di quello affrontato dalle vecchiarde (no Alpitour? Aiaiaiaiaaaai), ma in compenso avrete molte nuove armi da sperimentare sulle suddette donne: lanciamissili frontali, laser laterali, retro-blaster.....

Ma ricordate!

Un mattoncino maltrattato oggi è un mattoncino violento domani. Usate il telefono azzurro, quello fucsia è rotto!

Giancarlo Calzetta.

Amiga

Hum, Frenetic eh? Non sono poi tanto convinto che meriti il nome che porta. Certo, riesce a far muovere sullo schermo tanta roba, e i proiettili da schivare sono tanti, ma non si creano mai situazioni da vero caos. Per la maggior parte del livello si procede abbastanza disinvoltamente fino a quando non ci si rende conto che siamo nell'angolo di schermo sbagliato (quello pieno di proiettili o avversari), poi il ritmo di gioco sale un po' per concludersi o nella vostra morte, o nel ritorno ad una fase di gioco tranquilla. Non eccelle neanche dal punto di vista tecnico. Lo scrolling è veramente scattoso e le routine di controllo dei missili a ricerca non "ricercano" abbastanza in fretta da colpire i bersagli. Concettualmente non aggiunge nulla al panorama, anzi direi che toglie decisamente qualcosa a causa degli avversari troppo ovvi e dalle tecniche d'attacco da coin-op dei primi anni 80. Peccato, perché la Core sta dimostrando grandissime capacità.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 74%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACTIVISION EUROPE per Amiga L. 69.900

Oggi siamo qui riuniti per svelare il fitto mistero di Hunter. Tutti credono che Hunter sia un gioco che ha come protagonista un agente dell'esercito che deve portare a termine un sacco di missioni una dopo l'altra senza sosta. E invece no!

GAMES machine

STAR PLAYER

Il protagonista di Hunter, come il titolo stesso ci dice, è un cacciatore sardo di 95 anni che ha come unico scopo nella vita quello di riuscire ad abbattere e cuocere alla griglia un DC9.

Tutto cominciò nel bosco dove abitava il cacciatore. Un mattino il cacciatore si sveglia e, aprendo gli occhi, la prima cosa che vede è una rondine poggiata sul davanzale della sua finestra che cinguetta. BLAAARM! Parte la prima salva di possenti pallettoni da caccia grossa e ora Madre Natura ha un essere pennuto in meno a cui pensare. "Un po' fresco stamane" - è l'unico commento che viene dalla bocca dell'arzillo vecchietto mentre viene immediatamente investito da una folata di vento gelido che penetra dalla nuova presa d'aria. "Buongiorno,"- Esclamano due soldati che entrano dalla porta - "la informiamo che lei deve ancora prestare sedici anni di servizio militare di leva." "Sedici anni? Ma ti sei rincitrullito, figliolo?" "No, no, sono proprio sicuro. Ci segua."

"Effettivamente il periodo di leva che le era rimasto da prestare era solo di tre giorni," - spiega il comandante alla neo-recluta - "ma siccome questi tre giorni risalgono a ben 74 anni fa, e, sa com' è, tra interessi, inflazione, scala mobile e cavilli vari i tre giorni sono diventati sedici anni."

"Ma ormai sono vecchio e decrepito, come farò a servire ancora la patria?"-osserva quieto il vecchietto.

"Abbiamo pensato noi a tutto. - Esclama il comandante tutto contento- Non le resta che passare dall'ufficio in fondo al corridoio ed esporre all'addetto tutto ciò di cui ha bisogno."

Ecco dove comincia il gioco vero e proprio. Il vecchietto spiega all'addetto che gli servirebbero una dentiera nuova, un paio di occhiali da vista ed un rimedio contro un problemuccio che assillava i suoi piedi. L'unica cosa che ottenne immediatamente fu lo svenimento del soldato quando si levò una scarpa per mostrare quale fosse il problemuccio. Viste e considerate le devastazioni chimiche di cui il vecchietto era capace, il comando colse l'occasione al volo e , con la scusa di volerlo mettere nelle migliori condizioni per servire la propria patria, lo spedì in pieno territorio nemico a piedi nudi per cercare di raggiungere e far saltare un radar strategico (che a lui hanno descritto come un'enorme dentiera sperimentale di cui allo stato serve un pezzo per fare la sua di dentiera), le lenti di un potentissimo laser nemico (che a lui hanno descritto come le lenti necessarie a costruire i suoi occhiali), e la formula di un nuovo agente chimico, un acido potentissimo (che a lui hanno descritto come la formula di un nuovo e potentissimo sapone che potrebbe, di sicuro, eliminare il problemuccio di cui sopra).

Sbrigate le formalità il vecchietto si mette subito al lavoro e comincia ad adoprarsi per raggiungere il radar. A causa dell'aura di pestilenza nasale che lo circonda (700 metri circa) il vecchietto ha qualche difficoltà ad incontrare gente che possa informarlo sulla posizione del suo obiettivo, ma per fortuna il comando lo ha dotato di una mappa del posto con segnato il punto in cui potrà incontrare delle spie abbastanza raffreddate da parlare con lui. Anche lungo la strada si può incontrare della gente che, anche se raffreddata, non può sopportare a lungo il fetore e, pur di farlo allontanare, se è a conoscenza di qualche informazione utile la spiattellano in gran fretta.

Non passa molto tempo che il vecchietto, grazie anche alla pressocché inesistente resistenza avversaria, porta a termine le missioni a lui assegnate. Torna al quartier generale con una jeep rubata al nemico, anche se ha 95 anni il vecchietto se la cava bene con tantissimi mezzi, e un paio di stivali trovati in un prato. Riceve in premio una dentiera nuova, un paio di occhiali, ma nessuno fa nulla per il suo pedestre problemuccio. Non sono mica scemi, se in futuro si volesse sviluppare un data disk.....

Giancarlo Calzetta.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Amiga

Ecco cosa vuol dire rendere un gioco veramente massiccio. La mole di dati contenuta all'interno del gioco è, a dir poco, enorme. Il paesaggio è vastissimo e composto da un gran numero di elementi. Si va dagli ospedali alle chiese, dalle postazioni militari fisse alle mucche, dai conigli alle colline agli alberi. Inoltre il numero degli oggetti utilizzabili è incredibile. Oltre alle varie armi (che non sono poche, credetemi), abbiamo orologi, flares, paracadute, libri, scatole del pronto soccorso.... Anche le locazioni all'interno degli edifici sono maledettamente ben definite. Non c'e assolutamente da sorprendersi (in questo gioco) se entrando in una stanza trovate un divano e delle poltrone intorno ad un tavolino, oppure trovate una lavagna con alcuni appunti segnati e le pareti della stanza tappezzate di mappe. Ma parliamo adesso dell'azione di gioco. Il gioco è estremamente semplice da gestire. Potete fare quasi tutto da joystick senza per questo dovervi contorcere intorno al joystick o utilizzare complesse sequenze logiche (uno su, tre a sinistra....). Il tutto si muove velocemente (soprattutto se teniamo conto di tutti i poligoni che girano contemporaneamente sullo schermo) e l'azione non è in soggettiva (oooooohl) ma vista da una tre-quarti dall'alto. Purtroppo neanche questo gioco, per quanto grande, bello, entusiasmante etc. etc., è perfetto. Per rendere più veloce la routine di gestione dei poligoni, ogni tanto fa la sua comparsa un qualche bug minore nella grafica (tipo una linea di colore diverso al resto del fondale o cosucce del genere). Comunque non ci sono dubbi che chi perde questo gioco, perde il gioco con grafica poligonale più interessante degli ultimi anni.

TECNICA:	☺
GIOCABILITA':	☺
INNOVAZIONE:	☺

GLOBALE
91%

Ma quanti bei mezzi, madama doré:
Il programmatore di Hunter ha pensato di inserire un "paio" di mezzi di locomozione; vediamo quali.
Auto - normale automobile.
Jeep - un'auto che consuma meno.
Camion- più lento dell' automobile, ma solitamente con scorte di carburante maggiori.
Tir - come il camion, ma è più divertente mettere sotto i soldati avversari.
Bici - difficile finire la benzina.
Windsurf- Aaaarghh! Ma dove si è mai visto un windsurf in questo tipo di giochi.
Carri armati- ultrviolenza garantita. Peccato per i pochi proiettili.
Imbarcazioni varie- a elencarle tutte non arriverei più.
Elicotteri - potevano mancare? Si controlla anche in maniera interessante (blam!).

MIELCO presenta: Media Box®

Prodotti da POSSO, i Media Box sono contenitori classificatori modulari di livello qualitativo professionale destinati ai FLOPPY DISC 3½" e 5¼". Il sistema prevede anche moduli tutti assembiati tra loro per COMPACT CASSETTE, VIDEO, COMPACT DISC, VIDEO GIOCHI, FOTO, FAI DA TE, ecc. Ogni elemento può essere dotato di apposita serratura per protezione del contenuto.

MIELCO
concessionaria esclusiva per l'Italia

SERVIZIO VENDITE E CONSULENZA TECNICA:
20158 MILANO - VIA PRAMPOLINI, 4
TEL. 02/ 6684999
TELEX 316541 - FAX 6688502

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COSA SeKwel

Le avventure di un simpatico giramondo, tramutato in una scimmia da uno stregone malefico. Aiuta TOKI a trovare la pozione magica che gli restituisca le perdute sembianze umane.

Azione a scrolling multidirezionale.

AMIGA

ocean

LEADER
DISTRIBUZIONE

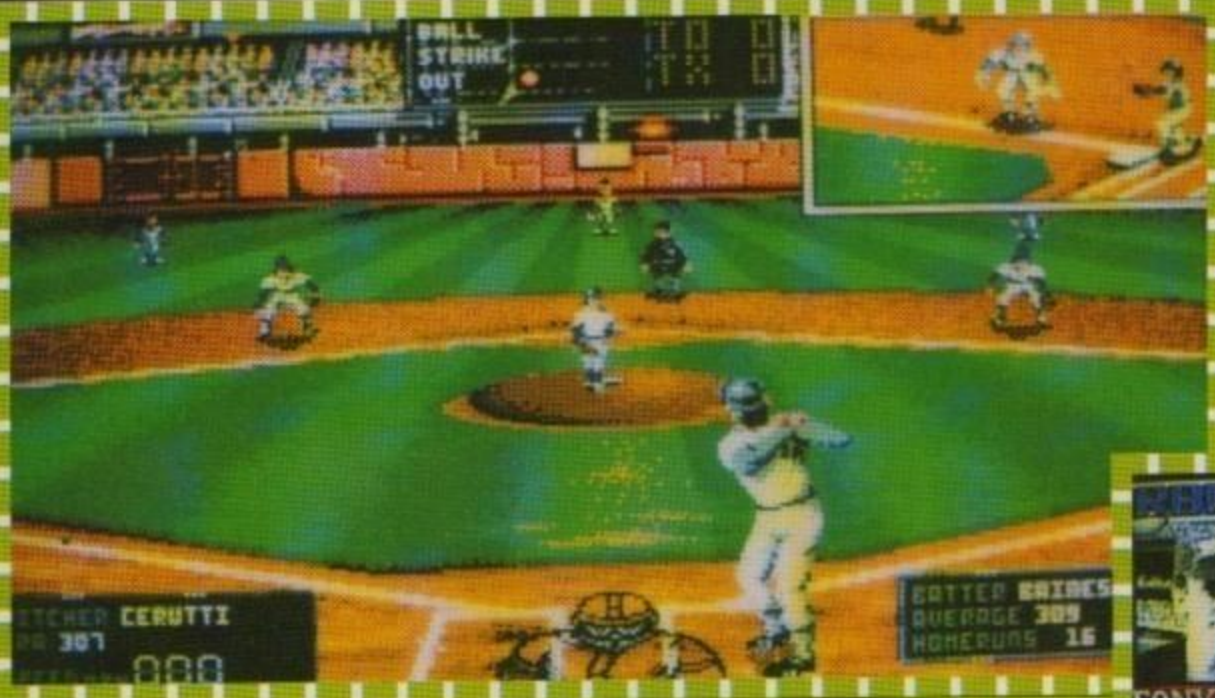
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Domark/Tengen, per PC, AMIGA L. 49.900

R.B.I. II BASEBALL



Otto difensori e un attaccante. Cos'è? Lo schema di emergenza di una squadra di calcio che ha subito due espulsioni indesiderate e che cerca di fare catenaccio attorno al portiere? Macché, è una semplice partita di baseball in corso.

Prima che a qualcuno venga il mal di testa sarà bene spiegare qualche cosina sul baseball che qui in Italia non è esattamente noto in tutti i dettagli. Alla partita prendono parte due squadre che si alternano all'attacco e in difesa per dieci lunghi turni chiamati "inning". La squadra in difesa dispone quattro giocatori (di cui uno è il ben noto catcher, ricevitore) alle basi, tre fuori dal diamante e uno, il lanciatore (o pitcher), al centro di esso. Il batter (battitore), invece, fa parte della squadra in attacco (paradossale, vero? Per certi versi sembra un portiere ma è un attaccante!). Scopo di quest'ultimo è quello di respingere con la mazza le palle a lui lanciate e poi mettersi a correre come un matto per fare il giro delle basi. Ogni giro completo, infatti, frutta un punto, mentre ai difensori non rimane altro che la necessità di limitare i danni (visto che in fase difensiva non possono segnare). Costoro, infatti, devono, palla in mano, toccare un avversario allo scoperto (cioè fuori da una base) per eliminarlo. La fase finisce, infatti, nel medesimo istante in cui sono stati eliminati tre uomini e, soprattutto, anche se qualcuno sta ancora correndo per il punto. Un'altra sistema per eliminare un battitore è quella di fargli mancare per tre volte la respinta (i ben noti strike che non c'entrano niente con quelli del bowling). Da parte sua il battitore può respingere una palla talmente forte, ma talmente forte da mandarla sugli spalti di fronte a lui: si tratta di un fuori campo che permette a tutti gli attaccanti insediati in qualche base e all'eroico autore del colpo di arrivare senza problemi alla casa base. Manca ancora la regola più carogna di tutto il baseball: se un difensore riesce a beccare la palla prima che rimbalzi sarà premiato con l'eliminazione immediata dell'attaccante più avanzato ANCHE se quest'ultimo è al riparo in una base. Bene, sapete più o meno tutto e ora vi starete chiedendo come avvenga tutto questo sul monitor... Prima di tutto la visuale è un po' insolita: dalle spalle del ricevitore in un punto parecchio rialzato. Da lontano si intravede il lanciatore e quasi in primo piano il battitore pronto a respingere. Dopo la respinta c'è la classica visuale isometrica a scorrimento in cui, molto stranamente, comandate non uno,ma tutti i difensori contemporaneamente con risultati un tantino demenziali del tipo: quando uno si avvicina alla palla gli altri se ne allontanano. Completano il quadro opzioni standard (demo, uno o due giocatori) tra cui spicca in particolare la selezione delle squadre: vere squadre americane con tanto di giocatori reali e statistiche aggiornate all'anno '89.

G.B.

Amiga

Bene, ormai l'avete capito tutti: la versione che fa bella mostra di sé sulle pagine del manuale non è quella da bar ma "solo" quella" Amiga. E questo ci riporta indietro di qualche anno quando il divario tra versioni Amiga/ST e PC era abissale. Difficile, infatti, dopo aver dato un'occhiata ad entrambe le versioni, ammettere che sia lo stesso gioco. Bah, come ormai avete capito, la grafica (e il sonoro) sono decisamente migliori: tabelloni di opzioni curati, visuale di gioco dal ricevitore ben fatta (è stata anche ribassata rispetto al PC) con tanto di una convincente animazione della mazza del battitore, tabelloni del punteggio con tanto di spiritose vignette animate (sul PC proprio non c'erano); una per tutti: il vostro uomo è in salvo (Safe) e gli cade in testa una cassaforte (Safe in inglese, appunto). Tutto a posto, dunque? Mica troppo, perché la visuale isometrica del campo con tanto di mini-omini è proprio la parte peggiore, scattosa e poco definita, e dovrete sorbirvela ad ogni palla ribattuta. Se poi volessimo andare a cercare altre pecche si potrebbe dire che la varietà di lanci è inferiore alla media: a parte l'effetto a destra o a sinistra sembrano tutti uguali con grande gioia di chi respinge.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
81%

PC

Se c'è una cosa brutta di questo gioco è la grafica: solo CGA ed EGA, ma con quest'ultima sfruttata appena un po' di più della famigerata CGA. Il risultato: pochi colori e, soprattutto, uno stile grafico da voltastomaco senza alcuna sfumatura né tentativo di abbellimento. E il colpo di grazia lo dà il manuale, all'interno del quale fanno bella mostra di sé varie foto dello stesso gioco in un'altra versione (non dico quale) MOOOLTO più curata e colorata. Ma questo è solo l'inizio. Come si fa a proporre al pubblico un gioco del genere quando due anni fa è uscito Pete Rose's Pennant Fever e l'anno scorso Hardball 2, entrambi indubbiamente migliori (specialmente il primo)? Affari della Tengen-Domark che, finora, ha presentato poche idee buone e tanti insuccessi. Siete stati avvertiti: anche se chiudendo un occhio sulla grafica non è poi così male e si lascia giocare, non è assolutamente all'altezza di altri concorrenti più datati.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
55%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MIDWINTER II

FLAMES OF FREEDOM

LEADER

RAINBIRD

MASTERS OF STRATEGY

MicroProse. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Activision per Amiga L. 59.900

R-TYPE II

Il gioco che ha generato migliaia di cloni è appena stato clonato. Ci chiediamo come mai non sia stato chiamato S-Type...

Il malefico Impero Bydo che così coraggiosamente avevate rimandato da dove veniva è ritornato per minacciare l'universo ancora una volta. Sta a voi saltare sulla vostra navetta R-9 e lanciarvi tra le orde di creature malvagie, robot e altre cose grandi, grosse e cattive fino al pianeta base di Bydo. Quando (e se...) ci arrivate, dovrete cercare di prenderli a calci nel beep fino a distruggerli completamente, cercando di non rimetterci gli stivali nel farlo.

L'azione si svolge attraverso cinque livelli: la raffineria, la caverna sottomarina, la città, il livello puzzle ed il pianeta base Bydo.

Alla fine di ogni livello si troverà il consueto cattivone troppo cresciuto che si rivela quasi impossibile da oltrepassare. Prima di allora, comunque, avrete già fatto le scale di corsa almeno tre volte per andare a raccogliere il joystick scagliato con violenza fuori dalla finestra in un accesso di rabbia. Non è che giocare e R-Type II diventi così frustrante da rendere necessaria una di quelle belle camicie bianche con le lunghe maniche da allacciare sulla schiena, però diciamo che ci si deve abituare. Come ci si deve abituare all'inverosimile volume di fuoco direttovi contro.

Magari i patiti di shoot-'em-up non troveranno grandi difficoltà ma gli altri videogiocatori avranno problemi addirittura a finire il primo livello! Comunque, una volta superatolo, la soddisfazione che proverete vi ricompenserà ampliamente per la rabbia e la frustrazione precedenti, ed il bonus guadagnato blastando il guardiano di fine livello vi porterà in prossimità dell'high-score predefinito nel gioco. Sparate e fuggite...

Il tutto fino ad un probabile terzo episodio (quando non lo so!).

Alessandro Rossetto

Amiga

Graficamente, R-Type II ha l'aspetto di ciò che in effetti è: un gioco datato. Ci sono alcuni miglioramenti nei dettagli, ma gli sprite e i colori hanno decisamente un aspetto ormai invecchiato. Tutto ciò che caratterizzava il coin-op è infatti presente in questa conversione. I molto amati (e molto copiati) power-up: il pod frontale, il laser rimbalzante, le bombe, il lanciafiamme, tutti rispondono all'appello. Cosa dire di più su R-Type II? Mah, ciò che lo salva e lo mette al di sopra degli altri shoot-'em-up è la giocabilità, inverosimile anche in quest'ennesimo clone, rendendolo oltremodo avvincente dopo lo shock iniziale (che prosegue con il dover ricominciare da capo tutte le volte, sapete che noia! NdMax). Come già detto graficamente non é male (anche se alcuni rallentamenti di troppo...), mentre il sonoro, togliendo qualche sporadico effetto, è assolutamente anonimo. Un gioco che non tocca a me consigliarvi, intanto lo saprete già voi se risulterà o meno fra i vostri preferiti: è uguale a tanti altri...

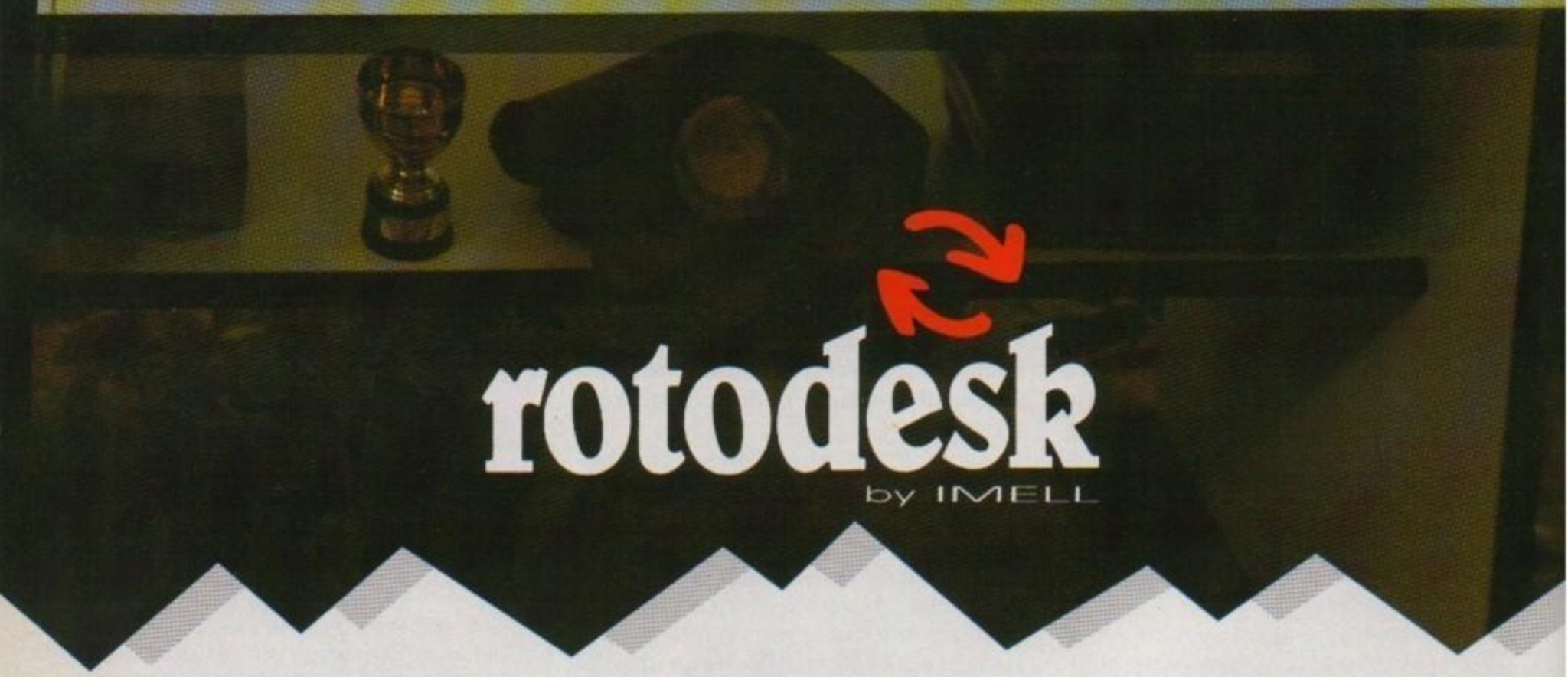
TECNICA: ☺
GIOCABILITA': ☺
INNOVAZIONE: ☹

GLOBALE **79%**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



...e fai come ti gira

SOFTEL s.a.s. 00178 ROMA - Via Antonino Salinas, 51/B (GRA) - Tel. 06/7231811 - Tel./Fax 06/7231812

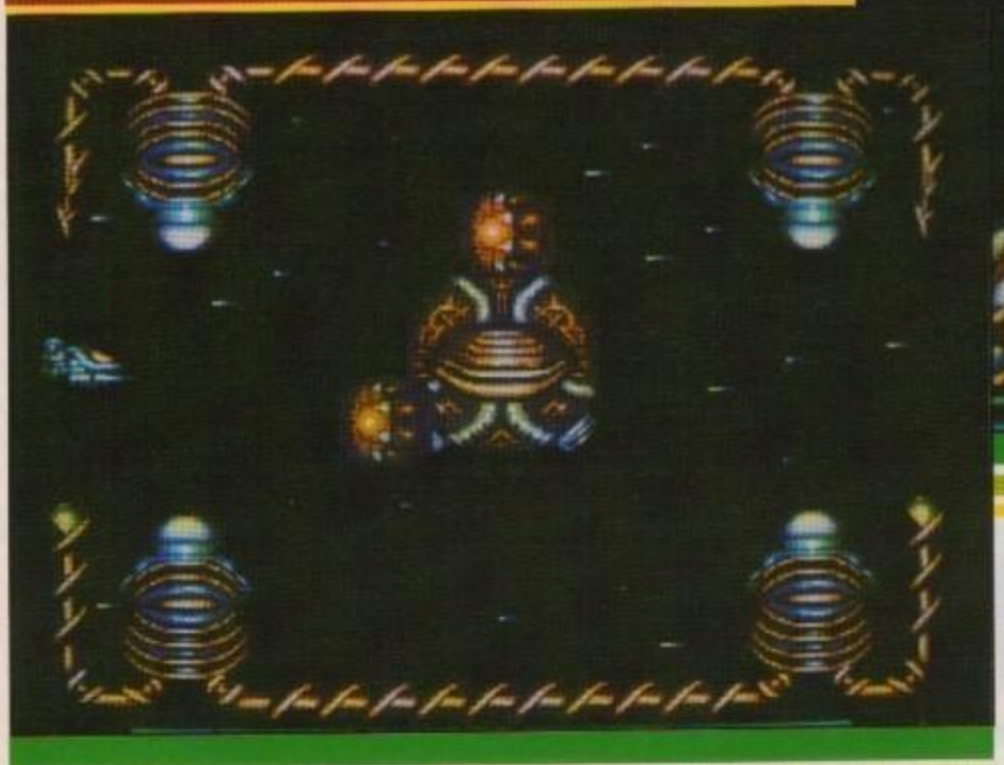
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Thalamus per Amiga L. 39.000

ARMALYTE

L'industria del software segue strani andazzi. Per mesi non si sono visti classici shoot 'em up vecchio stampo ed ora addirittura tre in un mese. Bah!



Lo spazio è protagonista ancora una volta. Nel settore Delta la civiltà di Aala ha preso il sopravvento su quelle vicine grazie alla sua micidiale flotta. La loro intelligenza e la loro aggressività li rendono estremamente pericolosi per l' intero universo, e l'universo non ha intenzione di stare ad aspettare.

La prima a rendersi conto della minaccia, e ad organizzare la controffensiva, è la Terra, pianeta che dispone di una potente flotta stellare in grado di sventare la minaccia Aaliana. Ma mentre la flotta è in viaggio verso il luogo di battaglia, una improvvisa tempesta ionica disperde gran parte delle astronavi e la flotta aaliana, in agguato, fa il resto cancellando le navi rimanenti. Solo una nave riesce a salvarsi grazie ad una esplosione che la scaglia lontano, in una zona di spazio relativamente tranquilla. Adesso siete soli contro i cinque pianeti dell'impero aaliano. Solo voi potete portare a termine la missione per cui la flotta terrestre è andata distrutta. Sfruttate al massimo i pod che i gruppi di ribelli hanno piazzato lungo i livelli a scorrimento orizzontale per aiutarti nell'impresa. Impegnate tutta la potenza di fuoco della vostra astronave e disintegrate gli avversari più potenti con un colpo di Beam. Ma fate attenzione, questo gioco non è la trasposizione del vecchio capolavoro per 64. Potete scordarvi la potenza mega-distruttiva delle super- armi. Potete anche abbandonare l'idea di perdervi nelle stupende colonne sonore di Martin Walker. Addirittura lo stile grafico utilizzato è completamente differente. Gli alieni hanno un qualcosa di pacchiano e gli schemi d'attacco risultano micidiali solo per la tremenda inaffidabilità della propria astronave. Non riesco ancora a credere che porti il nome di Armalyte. Anche il livello di difficoltà è tarato malissimo, con tanto di stramaledetta sezione a scrolling progressivo completo di barriere da evitare all'ultimo momento. Per il resto non è troppo malvagio. Tecnicamente è realizzato bene; scrolling fluido e molta roba su schermo. Purtoppo non è Armalyte.

Giancarlo Calzetta

Amiga

Adoro Armalyte per il piccolo Commodore. Rappresenta a tutt'oggi il mio shoot 'em up preferito e quindi mi aspettavo moltissimo da questa versione Amiga. Purtoppo non ho avuto ciò che mi aspettavo. Lo scrolling fluido e veloce non riesce certo a compensare la enorme carenza di giocabilità. L'essenza di uno shoot 'em up è rappresentata dalla potenza di fuoco e dalla manovrabilità della propria astronave, ma Armalyte è veramente carente sotto questi punti di vista. Aggiungere della bella grafica (stupendo l'effetto di enlighting verso la fine del primo livello) non può sopperire alla estrema difficoltà di Armalyte. Che senso ha aggiungere grafica stupenda al terzo livello se nessuno riuscirà mai a vederlo? Inoltre i caricamenti sono decisamente troppo lunghi e l'azione risulta così spezzettata dalle eterne pause. Forse se avesse avuto un altro nome non lo avrei criticato tanto, ma non si tocca il nome di Armalyte impunemente.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
80%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SC/IDEA PER AMIGA L. 49.900

DRAGON FIGHTER

Probabilmente avrete già letto la breve cronaca del torneo svoltosi in occasione delle presentazione del gioco, alla fine di questa pagina saprete anche tutto quello che abbiamo dovuto affrontare noi indomiti redattori pur di portarci a casa (o almeno provarci) l'ambito trofeo...

Un'antica leggenda (quelle che prima o poi vengono sicuramente riesumate da un qualche game designer in cerca d'Idea...) narra di un leggendario torneo destinato a ripetersi con regolare cadenza decennale nelle cinque terre di Manhur al fine di stabilire senza ombra di dubbio quale fosse il combattente che più di tutti meritava il titolo di Cavaliere della Decade... Per fare questo dovrete: trovare un drago, trovare un drago disposto a farsi galoppare, trovare un drago propenso ad affrontare più di 100 caverne infestate da un cinquantina di orrende creature multiformi, trovare un drago pronto a sacrificarsi nel tentativo d'uscire vivo da una di queste sopracitate tenebrose caverne, trovare un drago capace di caricarsi una trentina di possibili armi supplementari sulla schiena per aggiungere una qualche scarsa speranza di salvezza alla vostra missione, trovare un drago che sopporti i vostri piagnucolii e l'odore del vostro sudore... Potrei tranquillamente andare avanti ancora un po', ma siccome credo che già il primo potrebbe risultare un ostacolo pressoché insormontabile parto dal presupposto che già disponiate di una copia di Dragon Fighter fra le mani prima di proseguire con le regole del gioco. Come già detto ci sono 100 caverne, suddivise in 25 villaggi distribuiti in cinque regioni differenti (che ne influenzano le condizioni ambientali), il vostro scopo è quello di superare ciascuna caverna ottenendo così un punteggio bonus in funzione del tempo residuo e della percentuale di nemici uccisi. Durante il percorso potrete incappare in alcuni di quei cinquanta curiosi animaletti (anche se per le dimensioni di alcuni il diminutivo è assai poco appropriato, qualcuno ne sa qualcosa!) il cui unico interesse nel corso della loro monotona esistenza sembra essere rappresentato da voi e dal vostro drago (ovviamente la cosa non è positiva, affatto...). Una volta usciti (se mai ne uscirete... Va bene vi concedo il tempo di toccare... ferro...) potrete accedere ad un negozio dove reintegrare i livelli energetici oppure acquistare armi supplementari per potenziare il vostro armamento, ma potreste decidere di impiegare i soldi guadagnati anche in un'altra maniera... Ad esempio giocandoveli nella taverna al gioco dei dadi (che si dicono truccati, effettivamente sei 2 consecutivi sono sospetti!) affrontando loschi figuri, qualora riusciste a vincere potrete ottenere delle preziose informazioni sulle caverne del villaggio o se preferite dell'altra moneta sonante da spendere come preferite, ricordandovi che ve ne serve parecchia per poter abbandonare il villaggio e passare così ad un altro ancora più difficile, ma anche molto più ricco! Alla fine del gioco potreste essere proprio voi i campioni... Sfortunatamente però niente coppa, quella rimane saldamente nelle mie mani, almeno per i prossimi dieci anni!

MAX

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
85%

Amiga

Dragon Fighter voleva essere un gioco arcade italiano che non avesse nulla da invidiare alla produzione inglese e in questo credo proprio che le aspettative siano state brillantemente mantenute; con un mega di grafica (molto curata in ogni aspetto, opera di Ignazio Corrao), 450K di colonne sonore (ce ne sono dieci, tutte d'ottima atmosfera, gli autori sono Andrea Bernasconi e Gabriele Petino), 100K d'effetti sonori, 340K per i fondali delle caverne e 420 per le animazioni dei mostri rappresenta indubbiamente un gran bel programma (non posso non ricordare anche il validissimo Luigi Recanatese) che merita indubbiamente d'essere seriamente preso in considerazione. La sezione dei dadi aggiunge un qualche cosa a quello che sostanzialmente rimane uno sparaefuggi abbastanza convenzionale con un'attenzione ai particolari che mi ha lasciato decisamente soddisfatto (mi riferisco ad esempio alla pregevole definizione della mappa, così come quella di ogni icona o personaggio (alcune sembrano addirittura digitalizzate da un cartone animato), senza contare che in più di due ore non ho mai trovato bug o sfarfallamenti molesti...). Prima di salutarvi vi dico che qualche d'uno s'era lamentato durante il torneo di una sua presunta eccessiva facilità (vero Giancarlo?), tutto sommato devo concordare anch'io, comunque sia non prendetevela con noi se la versione finale sarà difficilissima!!!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MAXI TRICKS

Dopo avervi ripetutamente auguratovi buone vacanze all'interno del numero scorso vi avevamo dato appuntamento a Settembre in piena forma, abbronzatissimi e caricati al punto giusto per una nuova stagione agonistica... Bene, adesso siamo a Settembre, siamo tornati dalle vacanze e stiamo tutti quanti leggendo questo prologo (o almeno così mi auguro), fin qui tutto ok, ma c'è una realtà (almeno per me, e per ogni altro redattore) angosciante che si nasconde dietro a questa apparente normalità... Uno sguardo al calendario per scoprire con sgomento che oggi è il 20 di Luglio, la città è deserta, la temperatura esterna inaudita (non posso nemmeno lavorare a casa perché nel tragitto fino alla redazione i dischetti si sciolgono!), e soprattutto il livello di stress ha raggiunto livelli decisamente preoccupanti con una voglia di vacanze che ha ormai da tempo superato la barriera della soffocante insopportabilità... Concluso questo significativo aneddoto di vita redazionale con un ulteriore augurio per una gagliardissima estate (che per voi avrà efficacia dichiarativa retroattiva... Diritto Privato poi non l'ho nemmeno provato, fortuna che un paio d'esami sono riuscito ugualmente a rabberciarli, quanto basta per ottenere le necessarie sovvenzioni famigliari...) colgo l'occasione per ringraziare mio fratello (reduce da un anno negli stati Uniti, un anno di pacchia... Per entrambi!) che mi ha dato una mano digitando la soluzione di King Quest V (fatemi un favore, speditele su un dischetto, chiedo troppo?). Detto questo vi lascio ai tips con la speranza che sul prossimo numero ci siano finalmente notizie attendibili su Cruise For a Corpse, l'abbiamo addirittura messo in copertina per invogliarlo a farsi vivo!

MONKEY ISLAND, ULTIMO APPELLO...

Il mese scorso, dopo aver consegnato un'ultima manciata di nomi a Ricki, mi ero risolutamente ripromesso che quelli sarebbero stati gli ultimi, alla fine ho cambiato idea decidendo di distribuire i residui scampoli di gloria anche a questi altri lettori che mi hanno inviato le loro soluzioni, ancora grazie, ma adesso fatemi il favore di... BASTA!
Massimiliano Baglioni, Gianfranco Bagnaresi, Giuseppe Semeraro, Alfredo Ramini, Giacomo Nucera, Lorenzo di Carlo, Giulio Palladino (complimenti per la cartina disegnata), Antonio Lo Grosso, Fabrizio Di Paola, Gianluca Gusmano, Simone Teresi, Massimiliano Scarpino, Alessandro Rei, Marco Frenquellucci, Vito Fanelli, Gabriele e Mimmo Petrucciani, William e Hermann Franchini, Paolo Fiore, Leonardo del Vechio, Filippo Falcinelli, Christian Camitti, Mirko Fabio.

SUPERCARS II

Dopo avervi svelato il cheat

SOFTWARE ORIGINALE
Foto Mauro
AMIGA e P.C.
ACCESSORI
Via Canepari, 183 R. - Tel. 010/445827
GENOVA - RIVAROLO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA
TELEFONARE (051) 344758

GRANDE EMPORIO STERLINO

VIA MURRI 73-75 - BOLOGNA - tel. 051/6236650
VIA LOMBARDI 43 - BOLOGNA - tel. 051/361871

GIOCATTOLI

HARDWARE E SOFTWARE
AMIGA
CBM 64
ATARI ST
PC COMPATIBILI
AMSTRAD
CPC
NOVITA' IN ANTEPRIMA

BILIARDI

SLOT MACHINE

VIDEOGAMES
SEGA
MASTERSYSTEM
NINTENDO
MEGAVIDEOGAMES
ATARI 2600
CARTRIDGE E PERIFERICHE

NOLEGGIO COSTUMI

GADGETS

RADIOCOMANDI
TAMYA - NIKKO - TAIYO

NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW
ATARI LINX
NINTENDO GAME BOY
SEGA MEGADRIVE

MINIGIOCHI

GIOCHI DI SOCIETA'
PER ADULTI

MODELLISMO

SUBBUTEO

CARTOLERIA

SCACCHIERE ELETTRONICHE
MEPHYSTO
CHALLENGER
KASPAROV
BACKGAMMON e BRIDGE MASTER

SKATEBOARD VISION

WAR GAMES-FANTASY GAMES
AVALON HILL
GAMES WORKSHOP
DUNGEONS & DRAGONS
GRENADIER
CITADEL
MINIATURE IN LEGA DI PIOMBO

VIDEOGIOCHI TASCABILI - TIGER - NINTENDO - CASIO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

per l'eccellente Lotus Esprit eccovi anche le due password che vi permetteranno di portare a termine anche quest'ultimo capolavoro dei Magnetic Fields. Anche in questo caso si tratta di "nomi" appositi per i due giocatori, più precisamente: Wonderland (al posto del Player One) e The Seer (al posto del Player 2). A questo punto potrete facilmente concludere tutti i percorsi, i ringraziamenti del caso vanno a Federico Marchesi che mi ha inviato anche molti dei tips seguenti...

PREDATOR II

Il gioco, come il film del resto, mi ha lasciato piuttosto deluso, il celebre "si poteva fare di più" è quantomai azzeccato, ad ogni modo un bel trucchetto non lo si rifiuta mai... per avere le vite infinite e armi a volontà bisogna seguire il consiglio di Marko Carmè: mettere il gioco in pausa e digitare YOUR ONE UGLY MOTHER, tutto qui.

ESWAT

Parlando d'immonde schifezze è stato scovato il cheat per questa che è indubbiamente una delle peggiori conversioni in assoluto che mi sia mai capitato di provare, pausate il gioco e digitate JUSTIFIED ANCIENTS OF MU MU. Così facendo (dopo aver elogiato Marco Maragno) otterrete ben 99 crediti, trattenete il respiro, u quindi cercate di finirlo nel più breve tempo possibile sbarazzandovene una volta per tutte senza pensarci più...

GODS

Confermando un mio giudizio decisamente favorevole per l'ultimo lavoro dei Bitmap Brothers (che ho avuto il piacere di veder condiviso da tutti voi) ho ricevuto parecchie lettere contenenti i tre codici (rifacendomi alla conclusione della recensione devo essere morto un'inezia prima che mi fosse comunicato il primo, oppure non ci devo aver fatto caso visto che tutto il primo livello l'avevo effettivamente superato, una vera disdetta!). Purtroppo però vi devo informare che sarebbe inutile dirvi le sigle in quanto sono "personalizzate" e vengono salvate sul dischetto, o ci arrivate da soli oppure nisba... Ringrazio comunque Cosimo Fischetti, Paolo Martella (pubblicare tutta la tua soluzione avrebbe portato via troppo spazio, ho comunque apprezzato l'impegno), Rusky, Luca Peretti, Simone Cioffo, Carlo Manfredi, Cesare Brandoli

TOKI

Ho il cheat! Però non ve lo dico... Sto scherzando, anzi no! Il caldo mi rende decisamente indeciso, per il momento niente trucchetto, giocateci ancora un po' perché è molto divertente, poi si vedrà, se però proprio volete strafare provate a premere R... L'effetto è quantomai interessante!

HORROR ZOMBIES

Dopo avervi già comunicato tutte le password per i livelli eccone un'ultima inviatami da Cristian e Alessandro da Valverde per ottenere vite infinite: BOGEYEATER.

PRINCE OF PERSIA

Una volta inserito il cheat mode (il trucco è già stato pubblicato: Shift sinistro, i due tasti amiga e la lettera Q) con i tasti cursori si sposta lo schermo in modo da evitare le tagliole e gli stessi nemici, probabilmente l'avrete già scoperto da soli (o addirittura se non ricordo male l'avevo già scritto anche io), ma almeno sia Giulio Bonci che Luca Pallai saranno soddisfatti (adesso che mi ricordo c'è anche Italo Gattini: se devo essere sincero non ho nes-

A VERCELLI
Via Scalise,5 - Telefono 0161/54793
commodore
C64/AMIGA 500-2000PC
Periferiche e Accessori
SOFT CENTER
Videogames Software originali
LEADER - CTO
Assortimento accessori
FLOPPY DISK
Tutto a prezzi interessanti

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE PERIFERICHE ACCESSORI PER AMIGA E PC AI MIGLIORI PREZZI

CD TV COMMODORE
Disponibile !!!
Telefonare

AMIGA 500 + MODULATORE TV
L. 739.000

SUPER OFFERTA AMIGA 500 1 Mb
Amiga con espansione di memoria e un joystick in omaggio.
L.749.000

HARD DISK GVP PER AMIGA 500
Hard Disk da 40Mb con possibilità di espandere la memoria fino a 8 Mb. L. 1.140.000

DRIVE PER AMIGA 500
L. 139.000

TAPPETINO MOUSE
L. 10.000

KICKSTART 1.2 & 1.3 SU ROM
L. 89.000

SYNCRO EXPERT
L.35.000

DRIVE PER AMIGA CON SYNCRO
L. 169.000

DIGITALIZZATORE VIDEON III
TELEFONARE

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA
Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile, impiego semplicissimo.
TELEFONARE

INTERFACCIA PER 4 JOYSTICK
L. 29.000

BOX PORTA DISCHI 3 1/2
50 Posti con chiave L. 15.000
100 Posti con chiave L. 23.000

DISCHETTI BULK 3 1/2 DS DD
10 Pz. L. 900 cad.
50 Pz. L. 800 cad.
100 Pz. L. 750 cad.

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 73.000
Espansione 512k con clock	L. 85.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 360.000

MONITOR
PHILIPS 8833 II
L. 430.000
COMMODORE 1084
L.450.000

INTERFACCIA MIDI PER AMIGA
L. 49.000

MOUSE PER AMIGA
L. 49.000

SENSAZIONALE OFFERTA WORK STATION AMIGA
Amiga 500 1Mb con monitor Philips 8833 II e stampante star lc 20 con in omaggio un joystick.
L. 1.499.000

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 375.000
Star LC 200 colore	L. 490.000
Star LC 24-200 B/N.	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000

GIOCHI PER LYNX ULTIME NOVITA'

PENNA OTTICA PER AMIGA CON SOFTWARE
29.000

NOVITA'
COPRI TASTIERA SALVATUTTO PER AMIGA
L. 30.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI - SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

suna voglia di digitarmi un simile pappardella, non prendertela, ma ogni secondo davanti al monitor infuocato è una mezza tortura...)...

OPERATION THUNDERBOLT

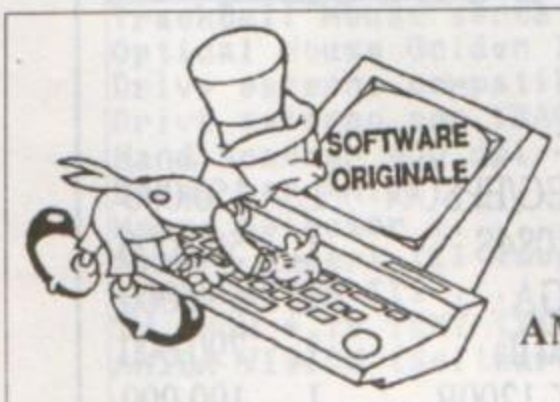
Ebbene sì! Avrei forse potuto resistere a simile lusinghe del caro Antonio di Castefranco? Cerrrto che no! (Anche se ad essere sincero deve esserci stata effettivamente una svista, mi sembrava di aver digitato il trucco proprio prima di quello di Forgotten Worlds, boh...). Veniamo al dunque, per prima cosa devi fare un high score (minimo 50000 punti), fino a qui non posso aiutarti, una volta raggiunta la tabella dei record prova a digitare SPECCY MODE e... E il gioco diverrà ancora più difficile raddoppiando il numero dei nemici, niente paura però perché se invece inserisci EDOM TAEHC (cheat mode) otterrai l'energia illimitata, mentre con WIGAN NINJA ti sarà possibile saltare di livello premendo F7... Verrò sicuramente per l'inaugurazione del tempio a me dedicato, fammi sapere!

FUTURE WARS

Andiamo avanti con le risposte "ad personam", per quanto riguarda il quesito di Emiliano Coletti il fusibile da sostituire nello shuttleporto si trova nella schermata di destra delle macerie, è un puntino grigio vicino alla botola. Passando al caso di Matteo Damiani una volta imprigionato devi per l'appunto svitare la grata come hai giustamente fatto, infilarci la capsula di gas e agitare il giornale per non rimanerne soffocati.

CHIP'S CHALLENGE

Andrea Marconato è rimasto incastrato al livello 102, niente problema (il codice comunque è PTAC) infatti in questa discreta conversione dal Lynx è sufficiente premere la lettera C per



Il Grillo Parlante

VIA S. CANZIO, 13 - 15 - 17 r. - Tel. 010 / 415592
GENOVA SAMPIERDARENA
VIDEOGIOCHI PER
AMSTRAD - ATARI - COMMODORE - MSX - SPECTRUM
NINTENDO - ATARI 2600 - SEGA

PUNTO COMPUTER ITALIA

I PREZZI PAZZI DEL GRILLO

Interfaccia Midi Amiga	L.	45.000
Digitalizzatore VID Amiga	L.	80.000
Syntetic Sound Amiga	L.	120.000
Espansione 512Kb. Amiga Int.	L.	90.000
Espansione 1.5Mb. Amiga Int.	L.	245.000
Espansione 2Mb. Amiga Est.	L.	350.000
Genlock Esterno Amiga	L.	349.000
Genlock Professionale Amiga	L.	1.799.000
Data Switch 2 Posizioni	L.	40.000
Data Switch 4 Posizioni	L.	50.000
Drive Esterno 3"1/2 Amiga	L.	165.000
Scheda Televideo	L.	180.000
Selettore Mouse/Joystick Amiga	L.	32.000
Mouse ottico Amiga-PC-Atari	L.	110.000
Dischetti 3"1/2 (minimo 100 pz.)cad.	L.	750
Tappetino per Mouse	L.	12.000
Joystick a distanza ad infrarossi	L.	60.000

NOVITA':

MODEM 1200 Baud
MODEM 2400 Baud

MINI- PORTATILE
MISURE
11 Cm x 6 Cm x 2.2 Cm

1200 B **L. 195.000**
2400 B **L. 340.000**

Si Prenota **Vision Colorbust,** scheda grafica con 16.000.000 di colori + software MEGAPAINT. Lavora su tutte le risoluzioni grafiche AMIGA. Collegabile al VIDEON e compatibile con tutti i Genlock.
Funziona su tutta la serie AMIGA.
L. 950.000

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ESCLUSIVO !!!
DA
B.C.S.

VIA MONTEGANI,11 a MILANO
Tel. 02/8464960 r.a. Fax. 02/89502102

SETTORE COMMODORE

A500 NUOVA VERSIONE 1Mb	L. 789.000	STAMPANTI STAR/NEC/EPSON	L. 450.000
A500 1Mb, 1084S COLORE	L.1.289.000	MONITOR COLORE 1084S	L. 500.000
A2000 NUOVA VERSIONE	L.1.450.000	VIDEON III PER AMIGA	L. 550.000
A2000 CON 1084S COLORE	L 1.950.000	HD PER A500 E A 2000 da	L. 790.000
A3000 HD40Mb	L.Telef.	MODEM SMARTLINK 1200B	L. 190.000
		ESPANSIONE A2000 2Mb	L. 400.000

SETTORE PERSONAL COMPATIBILI

AT286/16 1Mb,HD40Mb,CGA/HERC,MONITOR,TASTIERA	L. 1.390.000
AT286/16 1Mb,HD40Mb,VGA256KB,MONITOR,TASTIERA	L. 1.650.000
AT386/25 1Mb,HD40Mb,VGA256KB,MONITOR,TASTIERA	L. 2.400.000
AT386/33 1Mb,HD40Mb,VGA256KB,MONITOR,TASTIERA	L. 3.200.000
AT486/125 1Mb,HD125Mb,VGA1Mb,MONITOR,TASTIERA	L. 7.500.000

E TANTE ALTRE CONFIGURAZIONI TELEFONATE !!!

I PREZZI SI INDENDONO PER IVA INCLUSA
LEASING A CONTRATTI DI MANUTENZIONE
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE E PC
SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

ORARIO 9,30-12,30 16,00-19,30 LUNEDI' CHIUSO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPERGAMES - COMPUTER SHOP

Via Vitruvio 37 - 20124 Milano - Tel. 29520184 - 29520180

AMIGA 500	£	650.000
AMIGA 500 + espansione 512K	£	750.000
Espansione 1.5 MB interna	£	250.000
Espansione 2 MB esterna	£	390.000
Espansione 4 MB interna	£	550.000
Hard Disk A590 Commodore	£	690.000
Hard Disk GVP serie II da 40 MB	£	1.190.000
KCS PC BOARD (trasforma Amiga in XT)	£	550.000
ACTION REPLAY versione 2.0 ORIGINALE	£	179.000
CABINET professionale per Amiga 500	£	130.000

AMSTRAD 386 SX
- 1 MegaByte RAM
- 2 Drive
- Hard Disk 40 MB
- 1 Parallela / 2 Seriali
- Scheda Grafica VGA
- Monitor VGA Colori
- Tastiera Estesa Italiana

£. 2.390.000

COMMODORE CDTV
£ 1.250.000

AMIGA 2000 (version 6.25)	£	1.390.000
AMIGA 3000 16MHz 40 MB	£	4.400.000
Drive interno per Amiga 2000	£	150.000
HardCard 42 MB SCSI Quantum 11mS	£	1.450.000
Scheda espansione 2 Mega esp. 8 Mega	£	390.000
Soheda JANUS AT	£	890.000
Monitor Commodore 1084S	£	450.000

TrackBall Mouse senza fili	£	119.000
Optical Mouse Golden Image	£	140.000
Drive esterno compatibile	£	150.000
Drive esterno con TRACK-DISPLAY	£	240.000
Hand Scanner 400 dpi - Golden Image	£	490.000
Brush per Amiga	£	99.000
Mouse Selector	£	29.000
Synoro Expert III (copiatore Hardware)	£	59.000
AUDIOMASTER III	£	99.000
TV SHOW + TV TEXT (Titolazione Video)	£	250.000
AMIGA VISION (Software Multimediale)	£	150.000

Disponibilita' giochi
ed accessori per:

NINTENDO NES
GAMEBOY
SUPER FAMICON
SEGA MASTER SYSTEM
SEGA MEGADRIVE
ATARI LINX
GAME GEAR

Stampante NEC P20	£	690.000
Stampante NEC P60	£	1.000.000
STAR LC 200 colori	£	500.000
Stampante Commodore MPS-1270 Ink-Jet	£	350.000
Stampante MPS 1230 9 aghi	£	300.000
Stampante LASER Mannesmann MT904	£	2.000.000
KODAK DIKONIX 330C Ink-Jet a colori	£	2.400.000

PREZZI IVA COMPRESA
PAGAMENTI RATEALI SENZA CAMBIALI
SPEDIZIONI IN CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

saltare di livello, questo è quanto scoperto dai già citati Marko Carmè, Marco Margno e Federico Marchesi.

SAINT DRAGON

Chiudiamo con i cheat di questo mese comunicandovi quanto scoperto da Roberto Bottazzi, Massimiliano e Andrea Tiberti per l'interessante sparaefuggi dalla neonata Storm. E' sufficiente premere Caps Lock durante il gioco e digitare: LEVEL (per saltare di livello), LIVES (per vite infinite) e WEAPON (per l'arma più potente), il tutto seguito da un altro tasto a scelta.

GEM'X

Anche per questo mese non potevano mancare i soliti codici che mi fanno impazzire nella noiosissima ricopiatura (opera di Daniele Carpanese e Riccardo Sartorelli), questa volta è per il recente puzzle game ad ispirazione nipponica pieno di maliziose fanciulline in atteggiamenti equivoci (cosa volete farci, ho dovuto per forza provare tutti i livelli... Non per altro, solo per verificare che i codici funzionassero...).

Livello B. EARTHIAN
Livello C. KENICHI
Livello D. INOKUMA
Livello E. BURAI
Livello F. BADMAN
Livello G. NETWORK
Livello H. YOKOHAMA
Livello I. EXACT
Livello J. X68000
Livello K. TURRICAN (?)
Livello L. REDMOON
Livello M. CAMPAIGN
Livello N. MEGAMANN
Livello O. SYVALION
Livello P. FMTOWNS
Livello Q. CHIERIE
Livello R. GAMERION
Livello S. ZAWAS
Livello T. ROBOTECH
Livello U. POPOLOUS

Afosamente MAX

E' ARRIVATA L'ORA DI CAMBIARE IL TUO VECCHIO COMPUTER!

SE HAI INTENZIONE DI ACQUISTARE UN AMIGA, UN CDTV O UN PC IBM COMPATIBILE VIENI DA NOI POTRAI PERMUTARE IL TUO COMPUTER

Queste sono le valutazioni dell'usato:

Commodore 64 New L. 80.000
Floppy Disk Drive 1541 II L. 90.000
Monitor Colori L. 100.000
Stampante L. 100.000
Amiga 500 L. 400.000
Amiga 2000 L. 800.000

OFFERTA VALIDA PER TUTTO IL MESE DI SETTEMBRE E OTTOBRE

IL CURSORE

Via Campo dei Fiori,35
20026 Novate Mil. (MI)
Tel.02-3548765 Fax.02-3544283

BIT LINE

Via Corridoni,35
20017 Rho (MI)
Tel.02-93504891 Fax.02-93504893

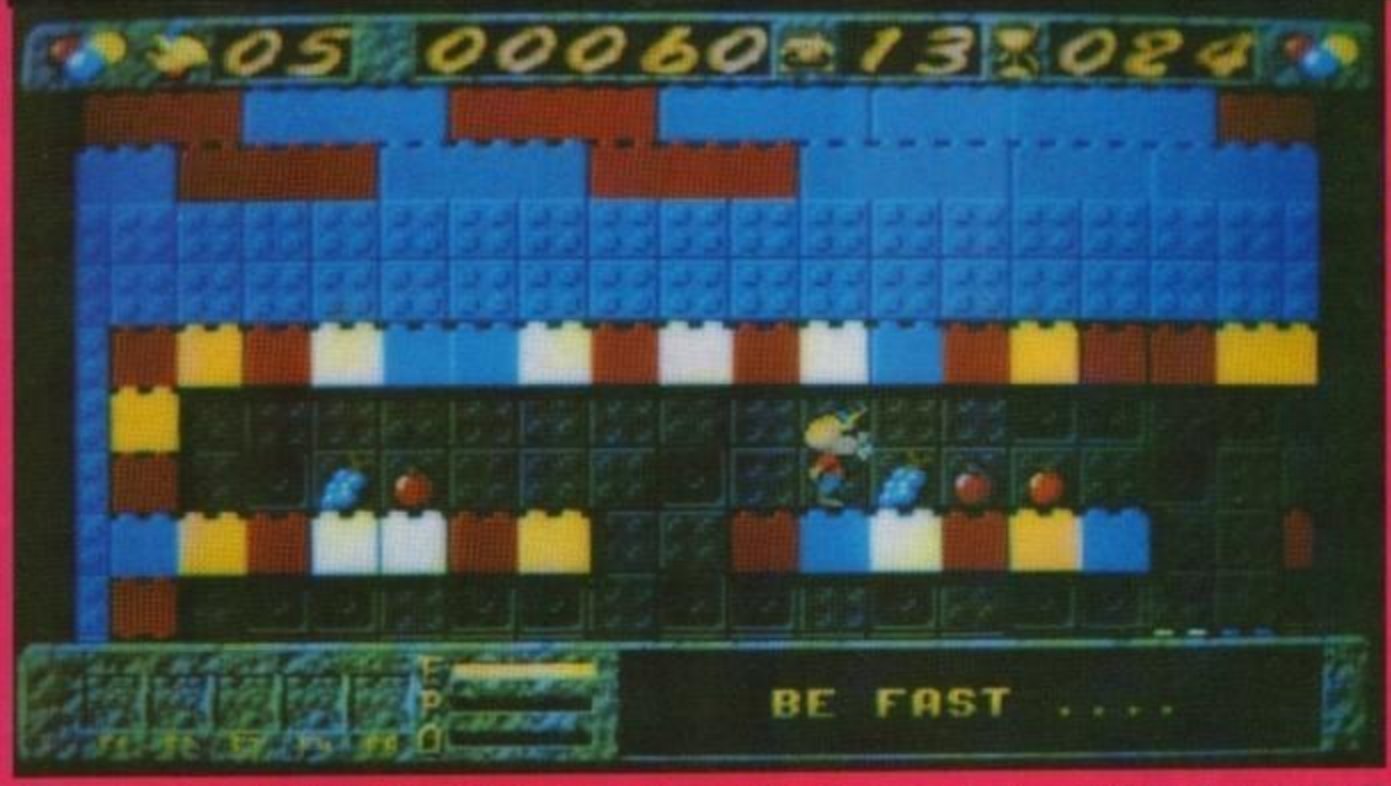
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Demonware per Amiga L. 39.000

P.P. HAMMER



Sono un archeologo un po'strano: mi piace scoprire i tesori di Atlantide e i segreti delle Piramidi, ma il mio vero scopo di vita è quello di andare in giro con un martello pneumatico a rompere... i mattoni.

Sessantadue livelli! Uffa! Quanti! Ma bisogna proprio superarli tutti? Io non riesco a finire il quarto! E questi cosa sono? Ah! Grazie Raffaele, grazie dei codici di tutti i livelli! Posso finalmente vedere il sessantaduesimo... Come non detto, meglio ritornare al quarto e ricominciare da capo! Insomma, avrete capito che P.P. Hammer è un platform game dove il vostro scopo è quello di scovare, perduti nei meandri di vari monumenti più o meno sparsi nel mondo, un certo numero di tesori che varia di livello in livello. Quello che cambia, andando avanti, non è però il numero di tesori da scovare, ma bensì la cattiveria con la quale sono sistemati. Oltre a questo, tanto per rendere le cose un pochino più stressanti, i programmatori hanno deciso di aggiungere un fattore tempo entro il quale è necessario completare il livello, altrimenti perderete una delle vostre preziosissime vite. Il simpaticissimo Hammer (che fuma impaziente se lo tenete fermo a pensare il da farsi) ha a sua disposizione un fedelissimo martello pneumatico funzionante a batterie ricaricabili, sufficienti per durare in tutti i livelli che riuscirete a superare. Il suo martello, però, ha un difettuccio: rompe le lastre di pavimento più deboli (quello composte da un solo mattoncino), ma non definitivamente, e così, dopo un certo periodo di tempo (brevissimo), il mattone appena disintegrato si ricompone magicamente creando situazioni imbarazzanti, tipo quella di restare intrappolati fra le mura delle stanze. Insomma, avrete capito che qui non c'è da scherzare, e che superare i sessantadue livelli non è proprio cosa facilissima, soprattutto perché vi imbatterete in ragni cattivissimi, scorpioni, sfingi sputapalle e altre strane amenità. Fortunatamente per voi, però, Hammer può trovare anche varie pozioni magiche che gli danno energia, capacità di saltare più in alto, la possibilità di diventare invisibili o di usare il proprio martello pneumatico in modo più veloce e profondo.

Ma non è finita qui; durante il percorso Hammer troverà anche vite extra, pergamene che gli indicano la strada da percorrere (escluso all'ultimo livello, dove le pergamene continuano a contraddirsi!), porte teletrasportatrici e cristalli blu che permettono l'accesso a schermi bonus molto divertenti. In questo gioco alla Rick Dangerous, inoltre, non mancano certo le fameliche chiavi colorate che permettono l'apertura di botole segrete o l'abbassamento di ponti levatoi: ovviamente a serratura colorata corrisponde chiave del medesimo colore, altrimenti col caspita che riuscite ad aprire le porte! Insomma, andare a caccia di tesori col martello pneumatico non è proprio una cosa di tutti i giorni, ma tentare non nuoce, anzi, diverte!

Stefano Gallarini

Amiga

P.P. Hammer è davvero molto divertente. Il personaggio è decisamente buffo e animato molto bene. Ci sono un sacco di trovate geniali e intelligenti, e devo dire che in alcuni punti è davvero difficile trovare la soluzione dell'enigma che permette di concludere il livello. Fortunatamente ad ogni livello corrisponde un codice, e quindi non sarete costretti a ricominciare sempre dallo stesso, ma potrete concentrarvi solo sull'ultimo livello che avete raggiunto. In più i codici di accesso a ogni livello cambiano secondo il nome che avete inserito all'inizio, e così anche se gli amici dovessero scoprire i codici dei livelli che voi faticosamente avete raggiunto, non potranno farsene nulla se non conoscono il nome da inserire all'inizio di ogni partita. In definitiva P.P. Hammer è un giochino simpatico, divertente, giocabile e non troppo complesso, arricchito dagli schermi bonus che sono proprio molto divertenti e colorati. Se vi è piaciuto Rick Dangerous fateci un pensierino molto serio...

Stefano Gallarini

TECNICA:	☺
GIOCABILITA':	☺
INNOVAZIONE:	😐

GLOBALE

79%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FIDELITY CARD

I vantaggi di una carta esclusiva

Solo in qualità di titolare potrai approfittare di un gran numero di favolosi vantaggi sui video-giochi originali.
Tante sorprese ti aspettano nei Soft-Center.
Invia oggi stesso il coupon! Riceverai **GRATIS** la tua **LEADER FIDELITY CARD.**

LEADER

ONE

Per ricevere la Leader Fidelity Card invia il coupon a
Leader Distribuzione Via Mazzini, 15 Casciago 21020 (VA)

Nome _____

Cognome _____

Via _____ n.° _____

Città _____ Cap. _____ Tel. _____

Età _____ Professione _____

Marca Computer _____ Modello _____

Firma _____
(di un genitore per i minorenni)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFT center

ABRUZZO:
CHIETI SCALO (CH) - HARDSOFT PRODUCTS Via Pescara 2/4/6
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81

CALABRIA:
COSENZA - COMPUTER POINT C.so d'Italia 111
COSENZA - SIRANGELO COMPUTER Via N. Parisio 25
REGGIO CALABRIA - EDICOLA COGLIANDRO FRANCESCO - P.zza Castello

CAMPANIA:
AVELLINO - LANZETTA GIOCATTOLI Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
FRATTAMAGGIORE (NA) - ELETTRONICA 2000 COMPUTER C.so Durante 40
NAPOLI - ODORINO Via Larga Lala 22 A/B

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 26/C
BOLOGNA - VIDEONOLO STADIO P.zza della Pace 4
CATTOLICA (FO) - NOVA COMPUTER Via G. Pascoli 64
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI C.so Cabassi
CASTELFRANCO EMILIA (MO) - MALFERRARI MARCO Via Tarozzi 33
CREVALCORE (BO) - S.P.E. INFORMATICA Via Dimezzo Ponente 383/A
FAENZA (RA) - ARGNANI P.zza della Libertà 5/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM P.zza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali - P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. Borgo Parente 14 A/B
PARMA - DITTA ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PAVULLO (MO) - IL PAESE DEI BALOCCHI Via Giardini 190/19
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
RAVENNA - EMILIANI IVO P.zza d'Armi 134
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
RIVAZZURRA DI RIMINI (FO) - POLYING Via L. Da Vinci 61/B
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21

FRIULI:
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24

LAZIO:
LATINA (LT) - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
RIETI - RINALDI COMPUTER SHOP Via Garibaldi
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal dei Pazzi 113
ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50/51
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - IL VIDEO GIOCO V.le delle Provincie 19
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI P.le Jonio 17
ROMA - STARCOM Via R. Zampieri 50/52 - Via Circonvallazione Ostiense 188
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza dei Caduti 12

LIGURIA:
GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - CROVETTO A.C.G. Via XX Settembre 99/R - Via della Consolazione 14/R
GENOVA - GENTILOTTI GIUSEPPE Via Marco Sala 18/R
PEGLI (GE) - INPUT Via Lungomare di Pegli 57/R
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Licoli 6
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SESTRI PONENTE (GE) - CENTRO ELETTRONICA Via Chiaravagna 10/R - Via Sestri 69/71 R
SESTRI PONENTE (GE) - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R

LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BARZANO' (CO) - ELTRONGROS Via L. da Vinci 54
BRESCIA - DISCO LIBERTY DUE Via Volta 76/78
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3/7
BERGAMO - FUMAGALLI GIANCARLO Via Broseta 65/A
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato
BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gavinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via S. Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W. Gnutti 38
CINISELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA V.le Matteotti 66
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR 2
CREMONA - PRISMA Via B.dda Dovara 8
ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 38
LAINATE (MI) - SU DI GIRI V.le Rimembranze 11
LECCO (CO) - DITTA FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME C.so Garibaldi 199
MARIANO COMENSE (CO) - H. & S. PRODUCT Via Montebello 83
MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Petrella 6
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Vittorio Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Corduso)
MONZA (MI) - BIT 84 V.le Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
SARONNO (VA) - VIESSE Via Roma 2
SESTO CALENDE (VA) - MARY POPPINS SHOPS Via Manzoni 53/C
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA P.le Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY P.zza del Tribunale
VARESE - GIOCHERIA ELLEDUE Via Giusti 16 - Via Sanvito Silvestro 55
VARESE - SUPERGAMES Via Carrobbio 13
VIMODRONE (MI) - MISTER BIT (Int. Città Mercato) Strada Padana 292
VOGHERA (PV) - GIOCHI PER ... P.zza Meardi Ang. Corso XXVII Marzo

MARCHE:
ANCONA - I.R.M.E.A. Via Grandi 3 - Via Orefici 14
CIVITANOVA MARCHE (MC) - CESARI RENATO Via Leopardi 15
FABRIANO (AN) - BALLELLI V.le Serafini 39/45
JESI (AN) - EMJ P.zza Repubblica 5
MACERATA - CERQUETELLA PIERINO Via Spalato 126
PESARO - PERSONAL COMPUTER Via Ponchielli 2
PORTO D'ASCOLI (AP) - MEGAMARK Via Posubio

PIEMONTE:
ALESSANDRIA - TAULINO COMPUTERS P.zza Carducci 13
ASTI - ASTI GAMES C.so Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
BIELLA (VC) - SIGEST Via Bertodano 8
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA C.so V. Emanuele 154
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Monte Grappa 22/A
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Massena 38/H - Via Monginevro 1
TORINO - MICRONTEL C.so Giulio Cesare 56 bis
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORINO - VIDEO COMPUTER Via Madama Cristina 57 bis
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

PUGLIA:
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26
BARI - WILLIAMS COMPUTER CENTER V.le Unità d'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
BARLETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRONICA Via C. Pisacane 11/15
FOGGIA - BOTTICELLI GUIDO Via degli Aviatori 39/A
FOGGIA - LEONE CENTRO P.zza Giordano 70
S. SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - MARCOS COMPUTER Via Puglia 36

SARDEGNA:
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavalcanti 7
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
IGLESIAS (CA) - MUNTONI SERGIO Via Roma 20/21
SASSARI - VIDEO GAMES Via dei Mille 17

SICILIA:
AGRIGENTO - COSTANZA NICOLO' Via Callicratide 104
AUGUSTA (SR) - MACH 3 Via Garibaldi 5
CALTANISSETTA - FIRA EXPRESS SECURITY V.le della Regione 63
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
FLORIDIA (SR) - COMPUTER TIME Via Garibaldi 116/A
PALERMO - ELEKTROMARKET LIVORSI - C.so A. Amadeo 196/B
PALERMO - HOME COMPUTER V.le delle Alpi 50/F
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentivegna 65
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 100/B 1
RAGUSA - C.R.E. Via Carducci 1/B
RAGUSA - BIT INFORMATICA V.le dei Platani 40
SIRACUSA - NIWA POINT Via M. Bonanno 23

TOSCANA:
AREZZO - DEDO SISTEMI Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT P.zza Risorgimento 10
CECINA (LI) - ELECTRONIC SERVICE C.so Matteotti 48
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - EUROSOFT Via del Romito 1 D/R
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER V.le Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via San Francesco 30
LIVORNO - FUTURA 2 Via Cambini 19
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via V. Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Via Galleria L. da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAY MASTER Via Intercomunale 49
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Provinciale 112
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 96
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77
S. GIOVANNI VALDARNO (AR) - I. C. S. P.zza Libertà 12/E
VIAREGGIO (LU) - TOP GAMES Via S. Andrea 122

TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
MERANO (BZ) - KONTSHIEDER ERICK Lauben 313
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25

UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza S. Domenico 10/A
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
PERUGIA - STUDIO SYSTEM Via R. D'Andreotto 49/51
SPOLETO (PG) - COMPUTER'S HOME V.le Trento e Trieste 67
TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tacito 76

VALLE D'AOSTA:
AOSTA - INFORMATIQUE Avenue du Conseil des Commis 14/16

VENETO:
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53
TREVISO - GUERRA COMPUTERS P.zza Trentin 6
VENEZIA - COMPUTER LINK Via S. Marco 2970
VENEZIA - R. CAPUTO Via S. Marco 5193
VERONA - CASA DELLA RADIO Via Leoncino 19
VERONA - PERSONAL WARE Vicolo Volto S. Luca 6
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

LEADER

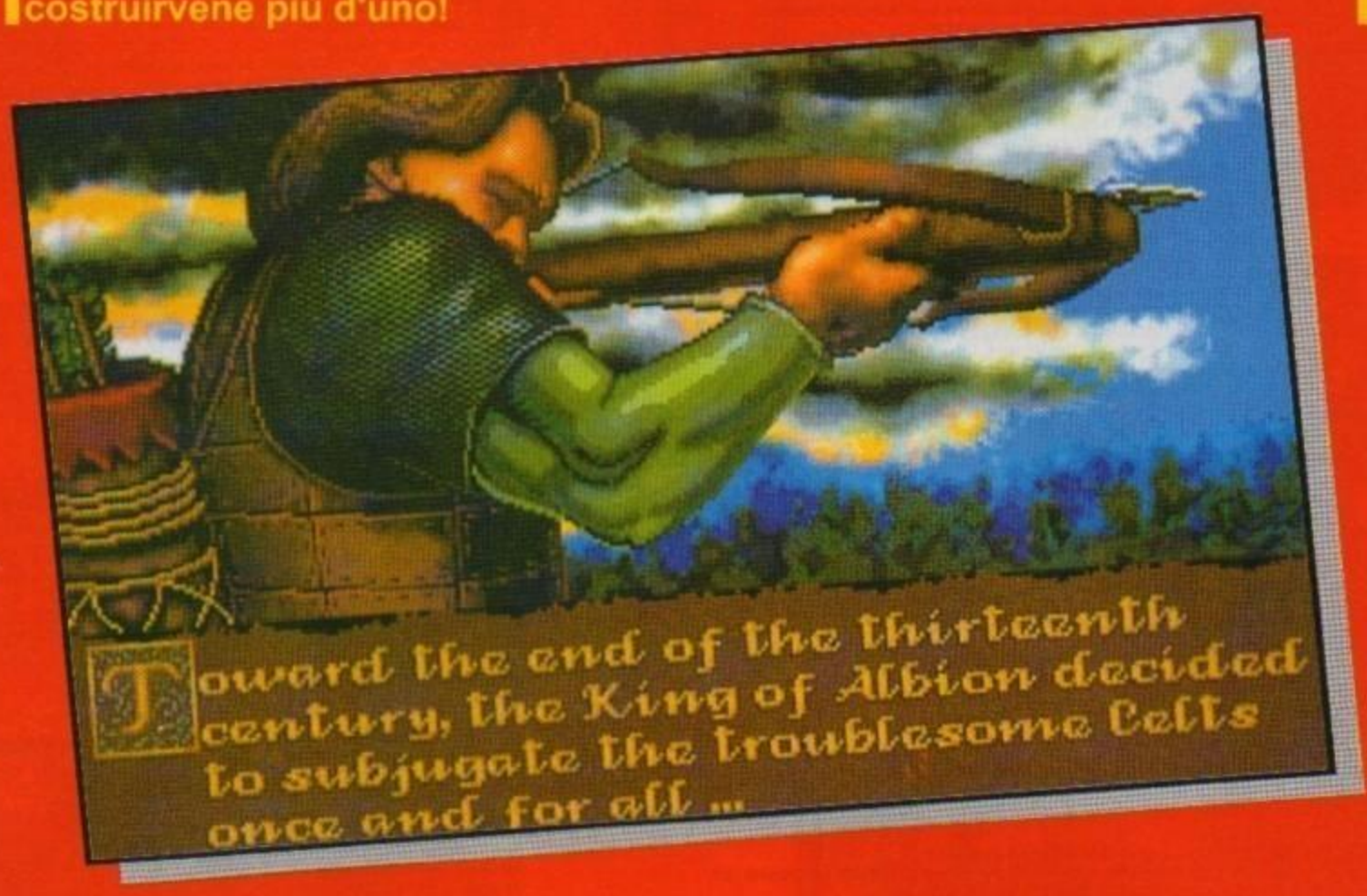
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERPLAY / ELECTRONIC ARTS, per PC L. 59.000

CASTLES

Quale umana costruzione intimidisce ed esalta più di un solidissimo maniero dalle ardite torri? Grazie all'ultima fatica della Interplay potrete costruirvene più d'uno!



Siamo in quel di Britannia, ma non mi riferisco ad un'avventura Ultima bensì all'Inghilterra d'altri tempi, quand'era ancora sotto il dominio degli Albion. Potete facilmente immaginare come funzionassero le cose a quei tempi: voglio dire, cioè, che allora intrighi di potere e brogli vari erano realtà quotidiane proprio come ai giorni nostri. In più c'era la classe clericale, avente sul popolo rozzo e contadino una grande influenza: tutti noi abbiamo dovuto sciropparci a scuola quella megapizza nomata storia medievale, quindi potete facilmente comprendere. Siccome non voglio un esodo di massa da questa recensione, mi appresto a specificare che NON rincarerò la dose (meglio: l'overdose) scolastica, bensì dirò solo lo stretto indispensabile.

In brevissimo abbiamo nel gioco sei fazioni: gli Albion al potere, nobili di varia radice, clericali, celti, bretoni e Faerie. Il giocatore impersona re Edoardo di Albion, e deve cercare di condurre il suo regno nel migliore dei modi. Questo non è un gioco gestionale nel senso tipico del termine: la vostra conduzione del regno sarà effettuata più che altro tramite una serie di decisioni che dovrete prendere circa una serie di faccende di stato che il gioco via via vi proporrà. Tutte le altre fazioni hanno un certo numero di personaggi di spicco con cui (o su cui) potrebbe capitarvi di prendere decisioni. Comunque nessuno ha mai detto che la vita di re debba trascorrere tra mollezze: in questo gioco il vostro scopo dichiarato (sottintendendo una corretta gestione del regno) è la costruzione di castelli per consolidare il vostro potere.

All'inizio del gioco ci sono alcune opzioni riguardanti l'impostazione dello scenario: le più significative riguardano la presenza di messaggeri (molte più decisioni da prendere, ma solo così si apprezza il gioco in pieno), il numero di castelli da costruire (e quindi il numero di territori nemici da conquistare), e lo scenario (classico o "fantasy"). Visto in pratica, il gioco ha una visuale scorrevole sul territorio, dove potrete vedere sgobbare gli uomini assunti alla costruzione del castello o anche i vostri soldati mentre combattono. Sulla sinistra si trova un'area di lavoro dove prenderete le decisioni gestionali sul regno: progetto del castello, formazione della forza-lavoro, reclutamento soldati, tasse, riserve di pappatoia, opzioni varie tra cui caricamento e salvataggio. E' qui che deciderete tante belle cosine: ad esempio, dovrete raccogliere tasse per costruire il castello e tenere in piedi un esercito, ma dovrete anche cercare di investire bene quei soldi formando una ottimale miscela di lavoratori (ce ne sono sette tipi, assumibili e stipendiabili separatamente). Il castello deve essere costruito partendo da torri e mura: dovete piazzare ogni pezzo nella mappa apposita, deciderne le dimensioni (poco variabili, però) e alcune piccole aggiunte come le feritoie o i calderoni d'olio bollente. Dovrete stare attenti al terreno, che vi porrà limiti a dove potrete costruire, e dovrete allocare la vostra forza lavoro ai vari pezzi, cercando nel contempo di mettere insieme un castello abbastanza grande e sopratutto robusto, per resistere alle scorribande nemiche.

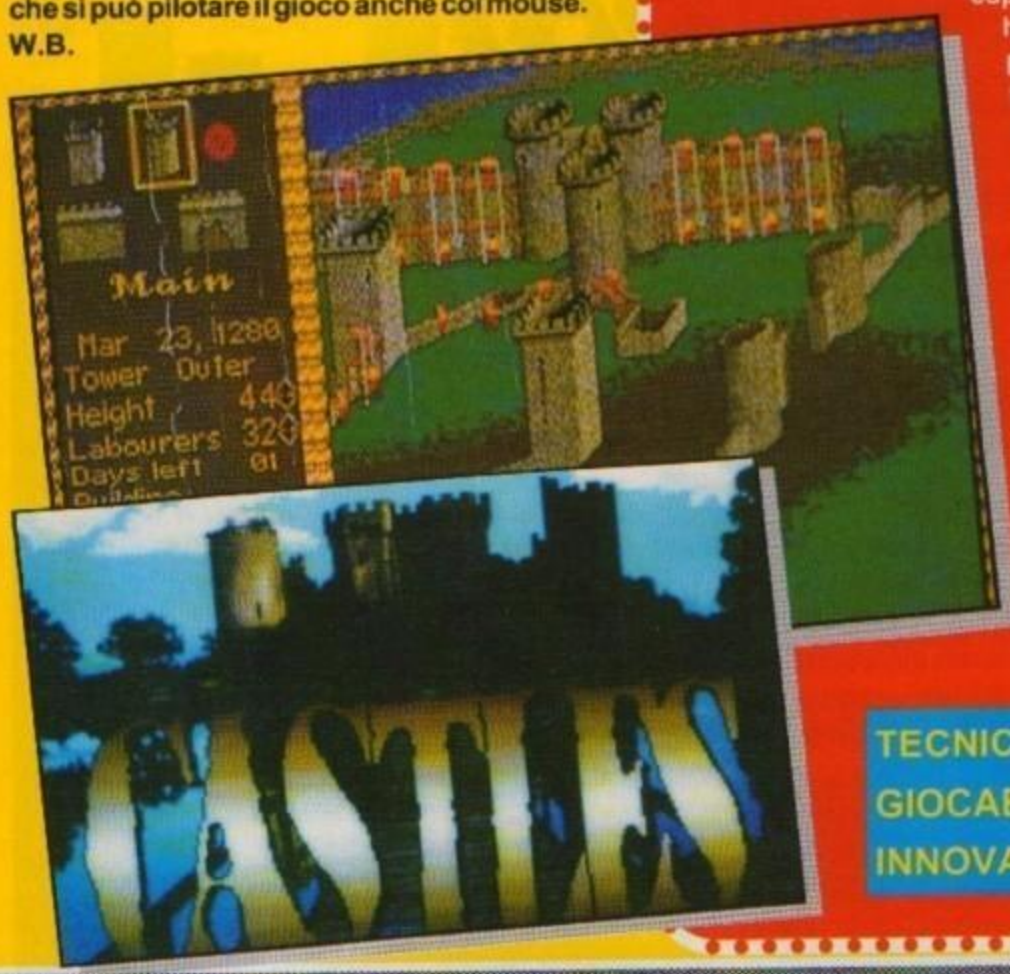
Parlando di battaglie, le combatterete solitamente contro quegli gnucchi dei celti, che quasi sicuramente marciano a birra e patate: la prima fornisce loro una certa "anestesia mentale", e le seconde riempiono le loro crape dure: gente simpatica, vero? Occhio, però: nello scenario fantasy avrete a che fare con orchi e draghi, ma i termini del combattimento sostanzialmente non cambieranno. Dovrete infatti piazzare arcieri e fanti dove credete (divisibili in unità più o meno grandi), tenendo conto della direzione donde siete attaccati. Se il castello sarà finito, potrete versare olio bollente dagli spalti e ricavare tanti bei fritti di celto, senza dimenticare com'è divertente un'infilzata generale a base di frecce!

Il manuale (abbastanza sciocco e male

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

impostato) purtroppo specifica la configurazione: il PC usato è un 286/12 con 640 K e scheda VGA, una macchina su cui gira praticamente qualunque programma per MS-DOS; traduzione: provatelo prima. La documentazione non diceva nemmeno quanta RAM libera fosse necessaria e come scegliere il modo grafico, però posso dirvi che si può pilotare il gioco anche col mouse. W.B.



PC

Senz'altro il gioco include elementi tipici di alcuni famosi titoli che non nomino, elementi che comunque si trovano a loro agio nel nuovo contesto, per cui Castles può facilmente essere considerato come gioco a sé: ci propone una versione insolita di come gestire o espandere un regno, sottolineando punti che altri simulatori hanno attenuato e viceversa. Voglio dirvi con questo che la parte principale è costruire castelli - scontato, no? - assieme a tutta una serie di problemi etici che dovrete risolvere trattando con gli altri personaggi. Potrei parlarvi bene della grafica VGA che lo merita abbastanza, ma lo scorrimento è lento e a scatti. La sezione di progetto poi è decisamente scomoda, direi medievale: va bene, l'epoca è quella, ma nel tredicesimo secolo il PC non c'era; il repertorio edilizio a vostra disposizione è inoltre un po' limitato. Il ritmo di gioco è intervallato da pause quasi onnipresenti, non particolarmente lunghe ma irritanti: sembra quasi quasi un gioco compilato. La seconda riguarda il tempo speso per costruire un castello: dopo parecchie ore di gioco (se non avrete perso nessuna battaglia) potrete vedere UN castello finito, ma il brutto è che avrete passato la maggior parte di detto tempo a guadare i vostri uomini al lavoro, ed eventualmente a rattoppare muri crollati per varie cause. Ma la cosa peggiore è che dopo aver perso ore a creare un castello, lo vedrete sforacchiato con poco sforzo dal primo che passa!

TECNICA: 😕
GIOCABILITA': 😐
INNOVAZIONE: 🙂

GLOBALE
81%

E' già disponibile il primo favoloso AMO...SIMULATORE SPAZIALE: **SHUTTLE** a £. 39.000

HYPNOTIC LAND
Il Videogioco che vi spiega in italiano come si programma con AMOS! Ora nella versione SUPER–ARCADE con nuove attrattive!
a £ 29.000
oppure con AMOS a £ 140.000

The Shining Way of
KUNG FU
Diventa un Campione nelle Arti Marziali!
a £ 29.000
oppure con AMOS a £ 140.000

Presto in arrivo AMOS COMPILER e AMOS 3D

Telefonate LINDASOFT 039/381328 per i vostri ordini,
...e ore serali allo 039/835052 per i...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Electronic Arts per PC L. 59.000

CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT

Alle soglie dell'ottantina il nostro Chuck "inossidabile" Yeager monta un paio d'ali alla sua carrozzella e ci accompagna tra i duelli aerei di tre guerre, in una delle esperienze, a detta sua, più eccitanti che si possano provare. Beh, in effetti a alla sua età ormai...

GAMES machine

STAR PLAYER

Scherzi a parte, al contrario di molti altri giochi (calcistici in particolare), per i simulatori non si tratta semplicemente di mettere il proprio nome sulla confezione, la collaborazione con un esperto professionista ha un grosso peso e a Chuck Yeager, pilota nella seconda guerra mondiale, primo uomo a superare la barriera del suono, collaudatore per anni, se c'è qualcosa che non manca è proprio l'esperienza. E infatti il suo vecchio Flight Trainer, il simulatore di volo acrobatico, è ancora uno dei migliori (e tra i pochi con grafica poligonale piena) sul mio caro buon vecchio 64. Così come LHX Chopper, l'altro simulatore della Electronic Arts, è tutt'ora il mio simulatore preferito su PC, attendevo quindi con impazienza il nuovo frutto di questa collaborazione.
E il risultato è qualcosa di molto diverso dagli altri simulatori di caccia presenti sul mercato. Nei vari F-15, Jetfighter, F-29, etc tutto quello che fate è di inquadrare l'obbiettivo sul vostro radar, agganciarlo e scaricargli addosso un paio di missili, spesso senza neanche vederlo, è completamente assente quel contatto "umano" con l'obbiettivo, inseguimento, manovre evasive insomma manca il vero e proprio duello aereo che costituisce invece il fulcro dell'ultimo gioco della Electronic Arts. In Air Combat soni proprio i duelli aerei gli assoluti protagonisti (missioni di bombardamento sono praticamente assenti), attraverso tre guerre, tre epoche, tre differenti tecniche di combattimento ma con l'unico denominatore di una sfida personale. Gli aerei a disposizione sono il P-51 Mustang ed il Focke Wulf-FW190 nella II Guerra Mondiale, l'F-68 Sabre ed il Mig-15 Fagot per la guerra di Corea, l'F-4 Phantom II e Mig-21 Fishbed per la guerra del Vietnam, ma sono molto più numerosi gli aerei contro cui combattere e vanno dalle fortezze volanti ai primissimi aerei a reazione impiegati dai tedeschi negli ultimi anni della II Guerra Mondiale.
Come avrete intuito Mig-21 e F-4 a parte, i duelli si svolgono a colpi di mitragliatrice, con il nemico ben visibile, ma anche i missili sono tutt'altro che precisi, ricordiamoci che stiamo parlando dell'epoca del Vietnam, e il nemico deve essere inquadrato per diverso tempo prima di riuscire ad agganciare il bersaglio. Il combattimento quindi si svolge sempre a distanza ravvicinata, mentre si tenta di stare in coda al'avversario impegnato in manovre evasive. E qui entra in gioco l'esperienza del caro buon vecchio Chuck (castoro?) Che riempie il manuale con una vera e propria scuola di volo da combattimento, manovre basiche ed avanzate, Split, Immelmann, Scissors e tutti quei trucchetti che servono a non lasciare la coda del vostro avversario. Al resto ha pensato la Electronic Arts, con un comportamento dell'aereo impeccabile, e non mi riferisco solo ai blackout e redout in corrispondenza di eccessive accelerazioni, ma anche alle prestazioni in relazione alla quota (beccatevi la spiegazione della curva di inviluppo), alla differenza delle prestazioni tra un Mustang ed un F-4, si

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sente subito la differenza di spinta e di comportamento.
C'è poi l'interfaccia utente che trovavo già fantastica in LHX ed è stata ulteriormente migliorata. Tramite gli appositi menu si possono selezionare decine di missioni, l'opzione campaign per completare tutte le missioni in sequenza o si può creare un duello personalizzato tra qualunque tipo di aereo disponibile.
Si possono richiamare in ogni istante opzioni per visualizzare finestre con i dati del nemico, inviluppo e mappa, qualche piccolo "cheat" (munizioni infinite, invincibilità, etc), una ventina di visuali diverse, ma soprattutto lui, il flight recorder. Proprio com in Red Baron, avrete la possibilità di rivedere proprio come in un videoregistratore gli ultimi minuti della vostra missione, da tutte le angolazioni possibili, compreso una specie di schema tattico.
I risultati sono spesso molto scenografici: è stupendo riguardare il vostro Mustang che si getta in mezzo ad un gruppo di bombardieri inseguito da un paio di Messershmitt, oltre che utile.
Vi consiglio, se non avete voglia di leggervi tutto il manuale di tecniche di combattimento, di gettarvi nella mischia e riguardare il vostro combattimento, studiare il comportamento dell'avversario, i vostri errori, capire chi e perché vi colpiva, sarà sempre mille volte meglio di un qualsiasi film di guerra.
Stefano Giorgi

PC

Chuck Yeag[illegible] via di mezzo, non solo cronologicamente parlando, tra Red Baron ed un classico simulatore di caccia: è quasi il mio simulatore ideale. Duelli aerei veri e propri, comportamento realistico dell'aereo ed una interfaccia utente praticamente perfetta. Appurato che il gioco è fantastico vediamone però anche qualche difettuccio. Anzitutto graficamente. Il gioco sfrutta la VGA (EGA, CGA, Adlib, Soundblaster, CMS, mouse, joystick) le sfumature del cielo non sono certo quelle di Jetfighter, gli aerei non sono molto definiti e non anno ombreggiatura, ma grazie a questo il gioco resta molto fluido anche su un AT a 16Mhz. Il gioco è poi limitato ai soli duelli aerei, sono completamente assenti le missioni di terra, di conseguenza le strutture a terra sono abbastanza limitate. Qualche missione di terra ci sarebbe stata bene a spezzare la continuità di un duello dietro l'altro, si rischia scadere nel tedio. Il "parco macchine" è poi abbastanza limitato, se cercate l'ultimo gioiello dell'avionica dotato dei più sofisticati strumenti ed armamenti Air Combat non fa per voi, ma questo in fondo è solo una questione di gusti personali. Sappiate comunque che se è il puro duello aereo che cercate Air Combat è semplicemente il massimo!
Un'ultima cosa, ma decisamente importante: il manulae in italiano è tradotto davvero benissimo, come è ormai consuetudine dei prodotti Electronic Arts.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
93%

Stampanti CITIZEN

MATRIX
Via Monginevro 1 - TORINO Tel.3852012-FAX 3856939
Via Massena 38h - TORINO - Tel.5613232

120D+	80 Col. 9 aghi	L.350.000
124D	80 Col. 24 aghi	L.550.000
Swift 9	80 Col. 9 aghi opz.Colore	L.500.000
Swift 24	80 Col. 24 aghi opz.Colore	L.750.000

KCS POWER BOARD EMULPC X AMIGA L.650.000
ACTION REPLAY II MULTIUSER L.170.000
Espansione 512Kb interna X A500 L.80.000
Espansione interna 2Mb X A500 L.290.000

!! OCCHIO ALLA CONSOLE !!
NINTENDO CONTROL DECK L229.000
SEGA MASTER SYSTEM L220.000
SEGA MEGA DRIVE L390.000
NINTENDO GAME BOY L. 168.000

CONTROLLER PER HARD DISK SCSI
ALTA TECNOLOGIA TEDESCA
CONTROLLER OKTAGON PER A500 L.550.000
CONTROLLER ALF 2 PER A2000 L.280.000
CONTROLLER ALF 3 PER A2000 E A300 L.390.000
HARD DISK QUANTUM SCSI
40 Mb 52 Mb 80 Mb 105 Mb 120 Mb 170 Mb 210 Mb
TELEFONARE

SCHEDA SONORA AD LIB
L.215.000

!!! TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO IVA INCLUSA !!!

BULK 3.5. 2F2D L.750
ORDINE MINIMO 100 PEZZI

OFFERTISSIMA
Stampante LASER EPSON EPL7100 6ppm
L.2.300.000

TELEFONATECI PER RICHIEDERE GRATUITAMENTE IL NOSTRO BOLLETTINO INFOMATRIX
VENDITA PER CORRISPONDENZA Tel.011/561232

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO ®

Il negozio di Milano

in via San Prospero 1

presenta il **LISTINO COMPARATO dei VIDEOGAMES 16 BIT settembre 1991**

LEGENDA : AMI = AMIGA **ATst** = ATARI ST **PC** = MS/DOS - **TRA : SI** = manuale o caricamento in italiano **ITA** = anche software in italiano
PC $ = disc 3 1/2 **PC *** = disc 5 1/4 **PC +** = 3&5 **SCHEDE : H** = hercules **C** = CGA **E** = EGA **V** = VGA **I PREZZI SONO IN MIGLIAIA DI LIRE

TITOLO	TRA	AMI	ATst	PC	schede
'NAM		49	....	59+	
3D CONSTRUCTION KIT	SI	99	....	99+	CEV
3D POOL		19,5	....	19,5$	HCEV
4D SPORTS BOXING		....	....	49+	HCEV
4D SPORTS DRIVING		....	....	59+	HCEV
500 C.C. MOTO MANAGER	ITA	49	....	....	
688 ATTACK SUB	SI	49	....	72+	HCEV
A-10 TANK KILLER		79	....	79+	CEV
ADS Advanc.Destroyer Simulator	SI	29	....	29*$	CEV
AFRIKA KORPS	SI	49	....	....	
AIR COMBAT Chuk Yeager's	SI	....	....	69$*	CEV
AIR SUPPLY		29	....	....	
ALPHA WAVES	SI	59	59	59$*	
AMERICAN CIVIL WAR I		....	....	99*	HCEV
ARMOUR-GEDDON	SI	49	49	....	
ASTERIX Operation Getafix		15	....	....	
ATOMINO		49	....	....	
AWESOME	SI	69	....	....	
B.A.T.	SI	59	69	....	
BACK TO THE FUTURE III	SI	29	29	29$*	CEV
BACKGAMMON ROYALE		....	....	49$	HCEV
BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA		....	....	99*	CE
BARBARIAN		19,5	....	19,5$	
BATMAN THE MOVIE		....	....	29+	CEV
BATTLESTORM	SI	29	....	29*$	HCEV
BETRAYAL	SI	69	69	79$	E
BIG BOX COMP		59	....	65$	
BIG BUSINESS		....	....	49$*	CEV
BIG GAME FISHING	ITA	59	69	....	
BILL & TED'S Excellent Advent.		69	....	72+	CEV
BILLIARDS SIMULATOR	ITA	....	....	50$	
BIONIC COMMANDO		19,5	....	19,5$	
BLUE MAX Aces of the Great War		49	....	....	
BOXING MANAGER	SI	39	....	39$*	
BRAIN BLASTERS	SI	49	....	....	
BRAT		29	....	....	
BUCK ROGERS COUNTD. DOOMSDAY		....	....	79$	CEV
BUDOKAN	ITA	49	....	59*$	HCEV
CALIFORNIA CHALLENGE esp. DUEL		....	33	....	
CALIFORNIA GAMES	SI	19,5	....	19,5$*	
CANTON	ITA	49	....	....	
CAPTIVE		49	....	....	
CARCHARODON WHITE SHARKS	SI	39	....	....	
CARRIER COMMAND		19,5	....	19,5*$	HCEV
CARTHAGE	SI	49	....	....	
CASTLES	SI	....	....	59$*	CEV
CENTURION DEFENDER OF ROME	SI	59	....	59$*	EV
CHALLENGERS COMP	SI	....	....	59$	
CHAMPION OF THE RAJ		49	....	49$*	CEV
CHAOS STRIKES BACK		49	....	....	
CHASE H.Q.II - S.C.I.	SI	29	....	....	
CHESS SIMULATOR	SI	....	....	49*	HCEV
CHESSMASTER 2100		59	....	....	
CHIP'S CHALLENGE	SI	29	....	....	
CHUCK YEAGER'S ADV.FLIGHT 2.0	SI	59	....	....	
COHORT	ITA	49	....	....	
COIN OP HITS II	SI	490	....	....	
COLOSSUS CHESS 4	ITA	39	....	....	
COLOSSUS CHESS X	ITA	....	....	39$	CE
CONFLICT: MIDDLE EAST		69	....	69$	CE
CONQUESTS OF CAMELOT		....	....	89+	HCEV
CRAZY CARS		19,5	....	....	
CRIME DOES NOT PAY	SI	49	....	49*$	EV
CRYSTALS OF ARBOREA	SI	39	....	39$*	HCEV
CURSE OF THE AZURE BONDS	SI	69	....	....	
CYBERCON III		29	....	....	
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALL		19,5	....	....	
DAS BOOT		49	....	59+	HCEV
DEATH KNIGHTS OF KRYNN		....	....	69$*	CE
DEATH TRAP		39	....	....	
DEFENDER OF THE CROWN		19,5	....	19,5*$	CE
DICK TRACY	SI	....	....	49*	HCEV
DINOWARS		49	....	49$*	CEV
DISC		59	69	59*$	CEV
DOUBLE DRAGON II	SI	....	....	29+	CE
DRAGON WARS		....	....	72+	CEV
DRAGONSTRIKE		69	....	....	
DRAKKHEN	ITA	59	....	59$	HCE
DUCK TALES The Quest For Gold	SI	49	....	49*$	CE
DUNGEON MASTER		49	....	....	
EARL WEAVER BASEBALL	SI	....	....	39$	
ECO PHANTOMS		49	....	....	
ELITE PLUS		....	....	89*$	EV
ELVIRA	SI	69	....	61*$	EV
		49	....	49$	

TITOLO	TRA	AMI	ATst	PC	schede
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL	SI	29	....	49*$	CEV
ESCAPE FROM COLDITZ		59	....	....	
EUROPEAN SUPERLEAGUE	SI	49	....	49$*	CE
EYE OF THE BEHOLDER		69	....	69$*	CEV
F-15 STRIKE EAGLE II	SI	79	....	89$*	
F-16 COMBAT PILOT	SI	59	....	....	
F-19 STEALTH FIGHTER	SI	69	....	99$*	HCEV
F-29 RETALIATOR	SI	49	....	59+	EV
F1 G.P. CIRCUITS	ITA	29	....	....	
FALCON	ITA	59	....	89+	E
FALCON MISSION vol.2 esp.		49	....	....	
FERRARI FORMULA ONE	SI	....	....	59*$	HCE
FEUDAL LORDS	SI	49	....	....	
FIGHTER BOMBER ADVAN.MISSION	SI	29	....	....	
FIRE HAWK THEXDER 2nd CONTACT		....	....	59+	EV
FLIGHT OF THE INTRUDER		....	....	79$*	EV
FOOTBALL MAN. WORLD CUP ED.	SI	49	....	....	
FORMULA 1 3D	ITA	49	....	....	
FORMULA 1 MANAGER 1990	ITA	....	69	39*$	HC
GAZZA'S II	ITA	29	....	....	
GEISHA	ITA	59	....	59$*	
GEM'X	SI	39	....	....	
GENGHIS KHAN		59	....	69+*	E
GERM CRAZY		39	....	....	
GHOSTBUSTERS II	SI	49	....	....	
GODS		49	....	....	
GOLDEN AXE	SI	49	....	49+	
GRAND SLAM BRIDGE	SI	....	....	49*$	HC
GREMLINS 2	SI	39	....	39$	E
GUNBOAT		59	....	....	
HAMMERFIST	SI	39	....	....	
HARD DRIVIN'	SI	19,5	....	19,5+	
HARD DRIVIN' II	SI	29	....	29+	
HARD NOVA	SI	....	....	59$	EV
HARPOON		59	....	79$	CE
HEART OF CHINA		....	....	89*$	V
HEART OF THE DRAGON		49	....	....	
HERO'S QUEST		89	....	....	
HEROES OF THE LANCE	ITA	....	....	19,5*	
HEROQUEST	SI	49	....	....	
HILL STREET BLUES	SI	39	....	49$*	CEV
HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT	SI	....	....	49$*	EV
HYDRA	SI	29	....	....	
HYPNOTIC LAND	ITA	29	....	....	
I PLAY 3D SOCCER	ITA	59	69	....	
IKARI WARRIORS		....	....	25$	CE
ILYAD		49	....	....	
IMPERIUM	SI	49	....	49$*	HCEV
INDIANAPOLIS 500	ITA	....	....	59*$	CEV
INTERCHANGE	SI	29	....	....	
INTERNATIONAL 3D TENNIS	SI	39	....	....	
ISHIDO		....	....	59*	HCE
IT CAME FROM THE DESERT		....	....	59$	EV
ITALY '90 SOCCER	ITA	....	69	49$*	
JACK NICKLAUS COURSES OF 1991		24	....	24$*	CEV
JACK NICKLAUS INTERNATIONAL		....	....	24$	
JACK NICKLAUS UNLIMITED GOLF		72	....	72$*	CEV
JETFIGHTER II		....	....	79+	CEV
JUDGE DREDD	SI	29	....	....	
KICK OFF 2	SI	29	....	49$*	EV
KICK OFF 2 THE FINAL WHISTLE	SI	29	29	....	
KICK OFF 2 WINNING TACTICS		19,5	....	....	
KIND OF MAGIC		49	....	....	
KING'S QUEST V		....	....	99*$	V
KNIGHTS OF THE AIR	SI	....	....	89*	CEV
LARRY III Passionate Patty		89	....	99+	HCEV
LEMMINGS		49	49	69+	CEV
LEXI CROSS	ITA	....	....	69$*	CEV
LIFE & DEATH		49	....	....	
LIFE & DEATH II THE BRAIN		....	....	49$*	EV
LIGHTSPEED	SI	....	....	89$*	
LINKS THE CHALLENGE OF GOLF		....	....	99$*	V
LOMBARD RALLY		19,5	....	....	
LOOPZ	SI	49	49	....	
LORD OF THE RINGS	SI	....	....	69$*	CV
LORDS OF DOOM	SI	....	....	49*	
LOST DUTCHMAN MINE	SI	39	....	....	
LUPO ALBERTO	ITA	29	....	....	
M1 TANK PLATOON	SI	69	....	....	
MARIO ANDRETTI'S Racing Chall.	SI	....	....	59$*	EV
MARTIAN DREAMS		....	....	69$*	EV
MASTERBLAZER	SI	39	....	....	
MEDIEVAL LORDS		....	....	69$	CE
MEGA PHOENIX	SI	29	....	....	
MEGATRAVELLER 1	SI	49	49	49$*	CEV
MERCHANT COLONY		49	59	....	
MERCS					

miniature fantasy aquilloni acrobatici

giochi di ruolo wargames

giochi di società chesscomputer KASPAROV

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TITOLO	TRA	AMI	ATst	PC	schede
METAL MASTERS		59	69	....	
METAL MUTANT	SI	39	....	49$*	HCEV
MIDWINTER		69	....	79$	
MIG-29 FULCRUM	SI	59	....	59+	CEV
MIGHTY BOMBJACK	SI	39	....	....	
MONSTER PACK Vol.1		49	....	....	
MOONBASE		59	....	79+	HCEV
MOONSHINE RACERS	SI	29	....	....	
MYSTERE	ITA	39	....	....	
MYSTICAL		....	....	49$	CEV
NARCO POLICE	SI	....	....	29$	HC
NAVY SEALS	SI	29	49	....	
NEUROMANCER		69	....	....	
NIGHTBREED ACTION GAME	SI	29	49	29+	CEV
NINJA RABBITS		20	....	29$	
OBITUS	SI	69	....	....	
OIL'S WELL		....	....	59+	EV
OMNICRON CONSPIRACY		49	....	....	
OPERATION COM.BAT		49	....	....	
OPERATION HORMUZ		....	....	29,5*	
OVER THE NET	ITA	39	....	39+	CE
PANZA KICK BOXING	SI	29	....	29$*	CEV
PANZER BATTLES		....	....	69*	HCEV
PARIS DAKAR		15	....	....	
PGA GOLF	SI	59	....	59$*	HCEV
PICK'N PILE	SI	49	....	....	
PLAYER MANAGER	SI	49	....	....	
POPULOUS	ITA	....	....	49*	HCEV
POWER CRASH	SI	....	....	59$	
COMP					
POWER UP		49	....	....	
POWERMONGER	ITA	59	....	....	
PREDATOR		19,5	....	....	
PREDATOR 2	SI	29	29	29$*	CEV
PREHISTORIC	SI	29	....	29$*	HCEV
PREMIER COLLECTION	SI	49	....	....	
PRINCE OF PERSIA		29	....	29+	CEV
PRO TENNIS TOUR 2	SI	49	....	....	
PRO-SPORT CHALLENGE		59	....	69$*	
COMP					
PROFEZIA	ITA	29	....	....	
PUZZNIC	SI	....	....	29+	HCEV
QUADREL		49	59	59$*	CEV
RAILROAD TYCOON	SI	79	....	....	
RBI BASEBALL II	SI	49	....	59+	CE
RED BARON		....	....	89$*	V
RED STORM RISING		59	....	....	
REVELATION	SI	....	....	39$*	
RISE OF THE DRAGON		....	....	89*$	V
ROAD & CAR esp.TEST DRIVE III		....	....	33$*	EV
ROBOCOP II	SI	29	49	....	
ROCKET RANGER		19,5	....	19,5*$	CE
ROMANCE OF THE THREE KINGD.		119	....	....	
SARAKON	SI	....	....	25$*	
SAVAGE EMPIRE		....	....	59*$	EV
SEARCH FOR THE KING		59	....	....	
SECOND FRONT		69	....	....	
SECRET OF MONKEY ISLAND	ITA	69	69	69$*	CE
SECRET OF MONKEY ISLAND VGA	ITA	....	....	89$*	V
SEGA MASTERMIX	SI	49	....	....	
SHADOW DANCER	SI	29	....	....	
SHADOW OF THE BEAST	SI	49	....	....	
SILENT SERVICE II		....	....	79$	CEV
SILK WORM IV	SI	29	....	....	
SIM CITY + POPULOUS		59	59	59$	HCEV
SIM CITY ANCIENT CITIES	SI	33	....	33$*	HCEV
SIM CITY FUTURE CITIES	SI	33	....	33$*	HCEV
SIM CITY TERRAIN EDITOR	SI	28	....	28$	HCE
SIM EARTH	SI	....	....	89+	HEV
SKI OR DIE	SI	49	....	....	
SKULL & CROSSBONES	SI	29	....	29+	
SOCCER MANIA	SI	39	....	....	
SORCERER LORD		18	....	....	
SORCERERS GET ALL THE GIRLS		....	....	79$*	CEV
SORCERIAN		....	....	89+	EV
SPACE QUEST II		....	....	79+	HCEV
SPACE QUEST IV		....	....	89$*	V
SPEEDBALL		....	....	19,5$	CE
SPEEDBALL 2	SI	49	....	....	
SPIDER MAN	ITA	39	....	....	
SPIRIT OF EXCALIBUR		59	....	59*$	EV
SQUASH	SI	39	....	....	
STAR CONTROL		59	....	....	
STARFLIGHT	SI	38	....	....	
STELLAR 7		59	....	....	
STORMBALL	SI	29	....	....	
STORMOVIK SOVIET ATTACK FIGHT.	SI	....	....	59$*	CEV
STRIDER	SI	....	....	29$	
SUPER CARS II	SI	49	....	....	
SUPER MONACO G.P.	SI	29	....	....	
SUPER OFF ROAD	SI	29	....	29+	
SUPER SKWEEK		49	....	....	
SUPREMACY	SI	59	....	....	
SWITCHBLADE II	SI	49	....	....	
SWORDS & GALLEONS	ITA	49	....	....	
SWORDS OF TWILIGHT	SI	39	....	....	
SWORDS OF TWILIGHT+ FERRARI F1	SI	49	....	....	
TEAM SUZUKI	SI	49	....	....	
TEAM YANKEE	ITA	59	....	69*$	CEV
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	ITA	29	29	29$*	
TENNIS MANAGER G.P.	ITA	49	....	....	
TEST DRIVE III The Passion		....	....	65*$	EV
THE BARD'S TALE III	SI	69	....	69$*	
THE BASKET MANAGER	ITA	49	49	49$*	CEV

PERGIOCO

VENDITA per CORRISPONDENZA del tutto affidabile !

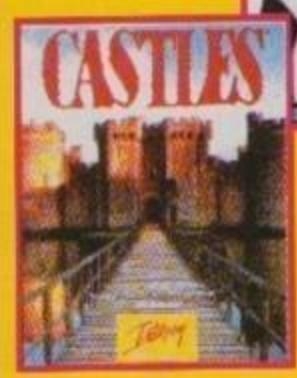
telefonate ai numeri : 02 / 874580 - 874593

ESCLUSIVAMENTE di

PERGIOCO LA FAVOLOSA

PROMOZIONE TRIS

PER UTENTI MS/DOS



Acquistando i tre giochi riceverete in regalo un

MACH I

gameboy lynx nintendo sega mega drive

TITOLO	TRA	AMI	ATst	PC	schede
THE CARDINAL OF THE KREMLIN		59	....	....	
THE COLONEL'S BEQUEST		89	....	89+	HCEV
THE DUEL - Test Drive II		....	49	....	
THE FINAL CONFLICT	SI	39	....	49*$	CEV
THE GOLD OF THE AZTECS	SI	....	....	29*$	CE
THE HOUND OF SHADOW	SI	49	....	....	
THE HUNT FOR RED OCTOBER		49	....	59$*	CEV
THE IMMORTAL	SI	49	....	....	
THE KEYS TO MARAMON		....	....	69$*	CE
THE KILLING CLOUD		49	....	....	
THE LIGHT CORRIDOR	SI	59	....	59*	
THE MAGIC CANDLE Vol.1		....	....	69*$	CE
THE PLAGUE		39	....	....	
THE PROMISED LANDS esp.POPULUS		21	....	24*$	HCEV
THE SPY WHO LOVED ME	SI	29	....	....	
THE SUPERCARS esp. DUEL		....	33	....	
THE THREE STOOGES		19,5	....	19,5$	CE
THEIR FINEST HOUR BATTLE BRIT.	SI	49	....	49$*	CEV
THEME PARK MYSTERY		....	....	49+	CEV
TIME WARP DRAGON'S LAIR II		....	....	99$	CEV
TOKI		29	....	....	
TOM AND THE GHOST		49	....	....	
TOP SHOTS		19,5	....	....	
TOTAL RECALL	SI	29	49	....	
TOURNAMENT GOLF	SI	39	....	....	
TOYOTA CELICA GT RALLY	SI	49	....	....	
TRIAL BY FIRE HERO'S QUEST II		89	....	89+	HCEV
TURN N'BURN	SI	....	....	39$	HCE
TURRICAN II The Final Fight	SI	29	29	....	
TV SPORTS BASKETBALL		49	....	69$*	EV
TV SPORTS FOOTBALL		....	....	59+	EV
TYPHOON OF STEEL CONSTR.SET		69	....	69$*	CE
ULTIMA V Warriors of Destiny		49	....	....	
ULTIMA VI The False Prophet		....	....	59+	HCEV
UMS II NATIONS AT WAR	ITA	69	69	79$*	CEV
VECTOR CHAMPIONSHIP RUN	SI	39	....	....	
WAR ZONE		39	....	....	
WARGAME CONSTRUCTION SET		69	....	....	
WARLOCK THE AVENGER	SI	29	....	....	
WARLORDS		69	....	69*	EV
WATERLOO		19,5	....	19,5$	CE
WING COMMANDER		....	....	59$*	EV
WING COMMANDER DATA DISK 1		....	....	29*$	EV
WING COMMANDER SECRET MISS. 2		....	....	29$*	EV
WINGS 1 Mega		49	....	....	
WOLFPACK		59	....	....	
WONDERLAND	SI	69	....	....	
WORLD CLASS LEADERBOARD		15	....	....	
WORLD CUP '90	ITA	....	....	29,5+	CE
WORLDS AT WAR		....	....	59+	
HCEV					
WRATH OF THE DEMON	SI	69	69	....	
XENON 2 Megablast		19,5	....	19,5$*	HCEV
XIPHOS		....	....	49*	
ZARATHRUSTA	SI	29	....	....	
ZELIARD		....	....	59+	HCEV

importante gamma di consolegames

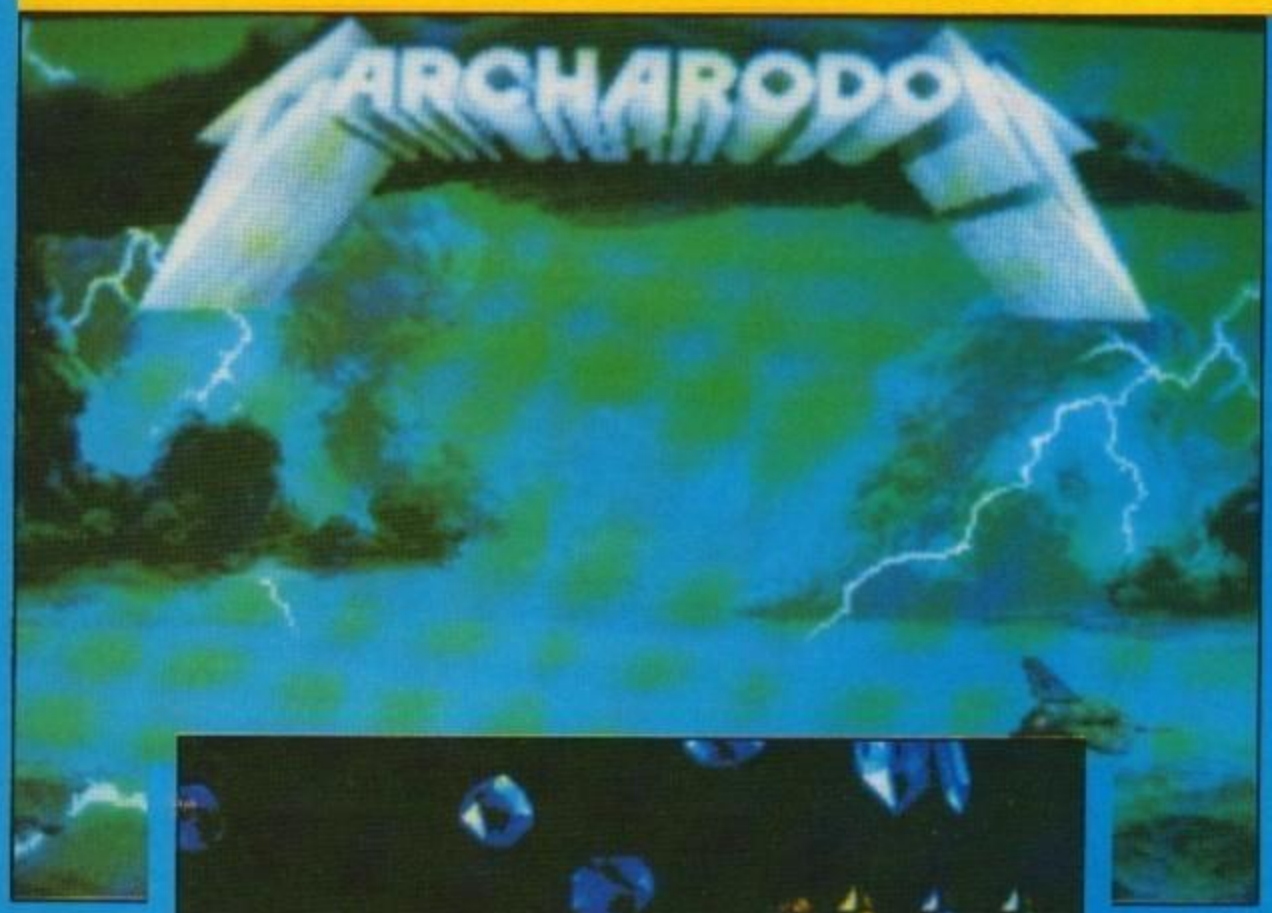
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Demonware per Amiga L. 39.000

CARCHARODON



Oggi vi spieghiamo come praticare uno degli sport che, a nostro avviso, sarà tra i più praticati dell'estate: la caccia alle rondini col lanciafiamme.

Prendete un'astronave e ficcateci dentro un lanciafiamme, una croce di legno, un macete, una bomboletta di spray soporifero, un ramo, un cucchiaino da caffè, una bella sciarpa bianca e un chilo di miglio. Saltate a bordo e leggetevi il libretto di istruzioni. Appena avrete capito come si pilota un caccia interstellare, potete decollare. Il primo passo per riuscire a blastare le rondini è quello di non fare capire a queste ultime che siete ai comandi di un caccia, quindi aprite il finestrino e cominciate a cinguettare a squarciagola finché una rondine non si avvicina perlomeno incuriosita. A questo punto lanciategli contro un pugno di miglio, col quale vi conquisterete la sua fiducia, e lasciate che vi gironzoli un po' intorno. Fate sporgere fuori dal finestrino il ramo preso in precedenza e aspettate fiduciosi che la rondine si appoggi sullo stesso. Tiratela dentro e spruzzatele un po' di spray soporifero sul becco. Imavagliatela ben bene con la sciarpa bianca e cominciate a spennarla accuratamente col macete (ovviamente aspettate che si svegli prima di cominciare l'operazione). Completata la "svestizione" fissatela alla croce in modo che assuma una posizione alla ladrone accanto al Salvatore e un'espressione assolutamente indifesa e piantatela a terra. Preoccupatevi di cospargerle il corpo di alcool al fine di evitare il diffondersi di infezioni e DATELE FUOCO!!! Ricordate sempre di non lasciare sporco a terra e di utilizzare il cucchiaino da caffè per raccogliere i resti dell'ex volatile e rimettetevi ai comandi per una nuova ed emozionante caccia.
Della serie: quando dobbiamo parlare di Shoot'em up non sappiamo mai che cosa raccontare!

Attenzione! In questa recensione nessun animale è stato maltrattato. La rondine che appare nella recensione è stata trattata con ogni riguardo e per le scene più pericolose è stata utilizzata una controfigura umana. L'effetto di arrostimento della rondine stessa è stato reso possibile solo grazie a potenti elaborazioni grafiche. Si tratta solo di un effetto speciale.

Giancarlo Calzetta.

Amiga

Grande mese per gli shoot 'em up. Ben tre titoli e tutti abbastanza divertenti. Vi preannuncio che questo è comunque il migliore tra i suddetti. La grafica che utilizza raggiunge punte di dettaglio decisamente notevoli, con un utilizzo dei colori veramente azzeccato e una varietà nei mezzi d'attacco veramente notevole. Anche la giocabilità si mantiene su livelli decisamente alti; l'astornave è veloce e ben controllabile, mentre le ondate d'attacco sono impegnative ma non impossibili. L'interazione con il fondale è ben strutturata, con il suddetto che dà sempre più fastidio con l'avanzare dei livelli. Il livello di violenza e di adrenalina si mantiene sempre alto e basta distrarsi un attimo per ritrovarsi con un'astronave in meno nella propria flotta.
Anche il metodo di controllo è decisamente interessante. Ce ne sono ben quattro tra i quali scegliere e uno prevede l'opzione di autofiring. E' decisamente piacevole trovare in giro dei prodotti così ben rifiniti in commercio. Caldamente raccomandato a tutti quelli che adorano gli shoot'em up e a tutti coloro che amano la musica heavy metal.

TECNICA:	☺
GIOCABILITA':	☺
INNOVAZIONE:	😐

GLOBALE
82%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

P.P. HAMMER

AND HIS PNEUMATIC WEAPON

CU SCREEN STAR

Disponibile per
Amiga e C64 cassetta e disco

SOFTEL

DISTRIBUZIONE

DEMONWARE

Ecco a voi P.P. Hammer, un uomo con una missione da compiere! Aiutalo ad attraversare più di 2500 schermate piene di tesori, pozioni e stanze segrete... prima che scada il tempo a sua disposizione!

Con 70 caverne da superare, dal ghiaccio alle piramidi, meno male che P.P. Hammer ha

Usa il martello per traforare i pavimenti, trova le chiavi adatte a ciascuna porta, evita le trappole e i mostri vaganti, ed usa le pozioni magiche per arraffare tutto quello che puoi! Tantissimi enigmi e inaspettate sorprese metteranno a dura prova la tua abilità, in questa velocissima avventura arcade. Quindi... sfodera la tua arma e comincia a scavare!!!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KCS POWER PC BOARD

Un Amiga con 1 Mega di Memoria in più
+ Un vero PC XT a 11 MHz

Con KCS Power Board puoi trasformare realmente il tuo Amiga 500 in un IBM Compatibile e in più aggiungere 1 Mega di memoria ad Amiga.
E' molto semplice, bisogna solo aprire il vano in cui di solito si inserisce l'espansione di memoria, infilare nel connettore la scheda KCS, chiudere il vano ed il tuo AMIGA PC XT é pronto per operare.
(Senza influire sulla garanzia Commodore).

A questo punto sei pronto per utilizzare qualsiasi Software professionale (anche a colori) in un ambiente MS-DOS. La velocità é sorprendente, é quella di un vero e proprio PC XT, 11 MHz.
La compatibilità é completa grazie al Phoenix-Bios.

- Confezione originale con il Sistema Operativo versione 4.01 MS-DOS della MICROSOFT, l'MS-DOS Shell e il GW Basic.
- Supporta video: Monocromatico, Hercules, CGA, EGA e VGA.
- Supporta drive: interno ed esterno nei due formati e l'Hard-Disk.

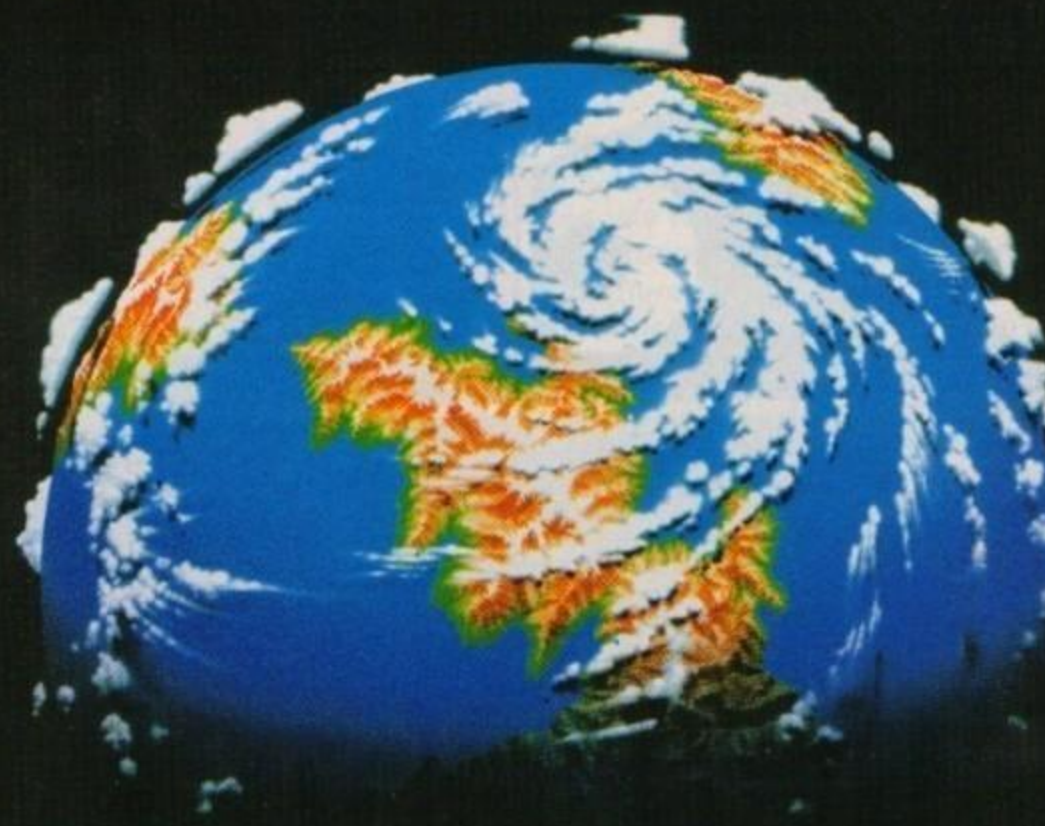
- Memoria disponibile: 740Kb + 64 Kb in modo MS-DOS. 1 Mb + 512 K di RAM Disk nel modo AMIGA.
- Non richiede alimentazione esterna.
- Come video si può usare un televisore.

Distribuito da soundware Srl

http://www.oldgamesitalia.net/
V.le Aguggiari, 62/A - 21100 VARESE - Tel.: 0332/232670 - Fax: 0332/28308
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'ESPERIENZA PIU' AVANZATA NEL CAMPO DEL SOFTWARE DI DIVERTIMENTO



SimEarth™

Assumi il controllo di un intero pianeta dalla sua nascita alla sua morte - 10 bilioni di anni dopo. Guida la vita di microbi unicellulari dal loro concepimento sino alla civilizzazione che porterà al progresso.

Il Pianeta Vivente

Ispirato alla teoria di "Gaia" di James Lovelocks, SIM EARTH simula la terra come un singolo organismo vivente.

TRADEMARK & COPYRIGHT 1990
MAXIS & WILL WRIGHT
ALL RIGHTS RESERVED

MAXIS

ocean

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DYNAMIX, per PC L. 89.900

HEART OF CHINA

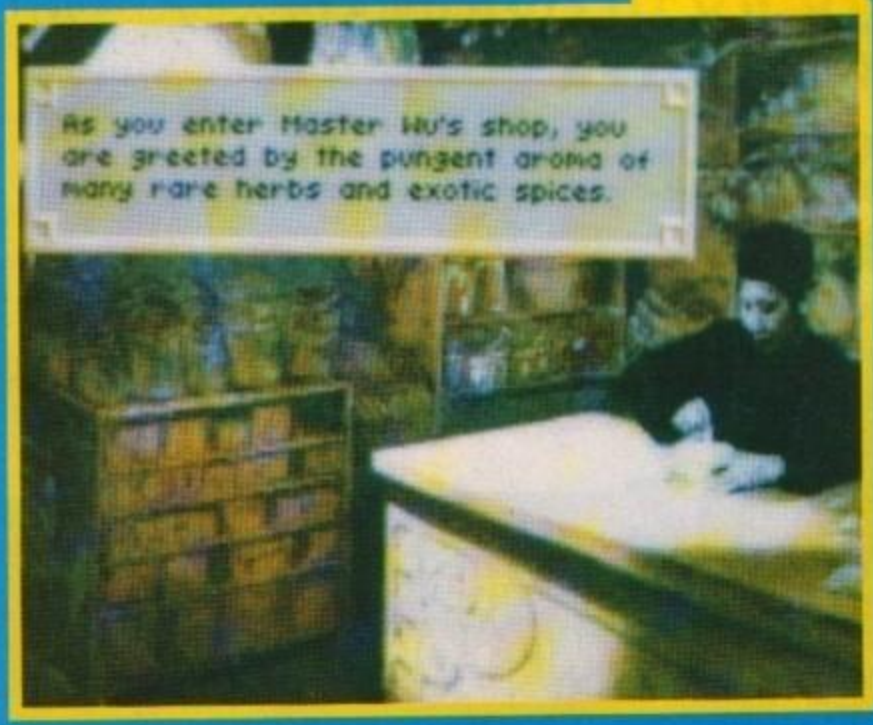
Un uomo su cinque è cinese, e questo dovrebbe darci una prima idea di quanto sia grande la sterminata Cina. E' vero che il più grande paese del mondo è la Russia - meglio: l'URSS - ma è anche vero che non è altrettanto popolata. Che cosa concludiamo? Che dovete ancora leggere tutta la recensione!

Dovrete farvi in tre per giocare a HOC (un gioco ad hoc!) per il semplice fatto che ci sarebbero tre personaggi. Vi faccio anche notare che raramente metto i tempi a caso: "sarebbero" ho detto e "sarebbero" ribadisco, per il semplice fatto che all'inizio del gioco avrete un solo schiavo comandabile. Gli altri due sono - diciamo così - opzionalmente obbligatori: potrete tranquillamente giocare senza di loro, ma non vedrete mai Parigi. Ecco: mi avete acchiappato con le mani nel lardo, non avendovi spiegato che c'entri la capitale francese. Se questo gioco fosse Paris-Dakar potreste capire, e in effetti la famigerata corsa spaccatutto ha qualche relazione con HOC. Per terminare il gioco dovete arrivare a Parigi con i tre famosi personaggi; trattasi quindi di una corsa Hong Kong-Parigi condotta... a piedi, con tre soli giorni di tempo! E tanto vale raccontarvi tutta la storia... Personaggi: Jake "Lucky" Masters, Zhao Chi, Kate Lomax. Antefatto: Kate Lomax, figlia del magnate americano E.A.Lomax, anziché vivere di rendita ha preferito trasferirsi in Cina in qualità di assistente medica per il povero e sofferente popolo cinese. Nessuno ha però mai detto che la figlia di un magnate debba essere una befana: un certo LI Deng, specie di signore locale, l'ha trovata mooolto affascinante e l'ha diligentemente rapita! Il fatto: Lucky - chiamiamolo così - è un ex eroe dell'aviazione nella precedente guerra e che ora gestisce una compagnia di viaggi avventurosi: a parte l'aria vagamente orientale conferitagli dal disegno sulla scatola e smentita dai disegni sul monitor, è una specie di Indiana Jones in bolletta. La sua compagnia - che noleggia sampan, ossia tipiche imbarcazioni cinesi - non va poi a gonfie vele (!), e il buon Lucky ha debiti nientemeno che col padre di Kate. Il cattivone un brutto giorno passa a vie di fatto, distruggendo la flotta di Lucky; all'azione fa seguire un ricatto che suona più o meno così: "Riportami mia figlia e ti farò ricco, fallisci e te ne pentirai!". Da buon magnate tirchio pone anche una condizione: per ogni giorno passato il premio di ritrovamento diminuirà. Lucky può solo accettare l'incarico, e con esso il "consiglio" di farsi aiutare da un certo Zhao Chi. L'avventura inizia con Lucky seduto sconsolatamente sul pontile ad ammirare i relitti dei suoi sampan in acqua; a poca distanza sta un noncurante gabbiano che - con somma indifferenza ai problemi del nostro - fa i suoi bisognini su un palo da ormeggio. A questo punto vi devo proprio spiegare

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

come funziona il gioco: una nota saliente è che potete - e dovreste - buttar via la tastiera, usando in vece il mouse. Non pianga la tastiera, pur avendo dentro un microprocessore: anche il mio mouse ne include uno, ed è pure dello stesso modello; pur perdendo 103 o 104 tasti (106 della tastiera AT meno due o tre del mouse) il gioco funziona ottimamente. Questo perché l'interfaccia è integralmente grafica del tipo "punta e premi", in cui i tasti laterali del mouse hanno funzioni distinte. Si tratta di un'interfaccia di semplice uso descritta assai ampiamente nel manuale, che prevede anche un cursore dalla forma mutevole in reazione ad azioni possibili (ad ogni azione corrisponde una reazione uguale e contraria, no?). Abbastanza chiaramente, HOC è un'avventura; un'avventura ricalcante gli schemi di Rise Of the Dragon, in cui avete la vostra brava missione e dove troverete luoghi strani e affascinanti e personaggi con cui interagire. Prima di poter avere al completo il vostro gruppetto di avventurieri dovrete sperimentare una buona dose di interazione, infatti il gioco non vi "regalerà" certo Zhao Chi e Kate Lomax; una volta tutti insieme dovrete pur sempre tornare a Parigi...A parte l'interfaccia, si può dire che HOC sia composto in elevata percentuale da grafica, indifferentemente fissa e animata. Tanto per spaventarvi un po' vi dico che HOC richiede una scheda VGA, il disco rigido, 640 K, ed è fornito su un ragguardevole numero di dischetti ad alta capacità; in sostanza butta nella spazzatura tutti gli XT ed esige un AT con un minimo di equipaggiamento. Funziona infatti solo in modo MCGA 256 colori (incluso in tutte le VGA per compatibilità verso il basso), ma sarebbe disponibile una versione EGA 16 colori da ordinare direttamente alla Dynamix. La qualità delle immagini è una via di mezzo tra digitalizzazione ed acquerello: i fondali sembrano quasi tutti dipinti, mentre i personaggi sono tutti dovuti a digitalizzazioni di attori veri; ce ne sono diverse decine, come si vede dal manuale.
W.B.



GAMES machine

STAR PLAYER

PC

Ho dimenticato di dirvi prima che il disco rigido non basta, nel senso che dovete avere liberi 8 megabyte abbondanti; sapete tutti che tanta grafica si paga, e qui ce n'è grande abbondanza, tutta di elevato livello. Non è possibile restare indifferenti, e a questo punto sarebbe doveroso sottolineare che il gioco si comanda con molta semplicità; all'inizio la scelta dei comandi mi ha lasciato perplesso, ma dopo un po' giocare è diventato molto naturale. In sostanza HOC è un ottimo prodotto, perché vi regala tonnellate di grafica, facilità d'uso, una storia interessante, una struttura di gioco coerente e ben realizzata, e perfino due scene di azione. Secondo me, però, non è così durevole come potreste pensare: un abile avventuriero lo potrebbe finire in pochissime settimane, senz'altro di più che un gioco Sierra, ma non molto: se avete presente avventure tipo Chrono Quest o Zork, che hanno fatto veramente impazzire, capirete che qui non siamo assolutamente a tale livello. Nonostante i poderosi megabyte di grafica, è e resta un avventura: nessun giocatore "di azione" avrà presumibilmente voglia di giocarci, e chi ne trarrà il massimo piacere ludico saranno gli avventurieri meno scaltri e tutti coloro che non si lasciano intimorire da un gioco un po' lento, essendo nel contempo ammaliati da questa affascinante storia.

TECNICA:	☺
GIOCABILITA':	☺
INNOVAZIONE:	😐

GLOBALE
92%

KRAMER ELECTRONIC
COMPUTERS DIFFUSION

Vendita Hardware e Software per:
C64 - AMIGA - PC COMPATIBILI

Consulenza per l'acquisto:
FAX - DRIVE - SCANNER - SCHEDE GRAFICHE
STAMPANTI AD AGHI E LASER (STAR-NEC)
DIGITALIZZATORI AUDIO E VIDEO - GENLOCK
TAVOLETTE GRAFICHE - ACCESSORI PARTICOLARI

Assistenza tecnica in sede e riparazione in brevissimo tempo

NOVITÀ SOFTWARE GIORNALIERE

AMIGA 500 ITALIA Lit. 690.000
IVA COMPRESA

KRAMER ELECTRONIC
via Kramer 19 - 20129 Milano - tel/fax 76008728

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Progetto Grafico: Paola Immordino

EHI, BOY...

A ROMA C'É JOY!

JOY È L'AMICO CHE TI GUIDERÀ
NELLA STRABILIANTE CATENA DI NEGOZI
DISTRIBUTORI DI VIDEOGIOCHI ORIGINALI
PER TUTTI I COMPUTER

VENDITA HARDWARE: COMPATIBILI IBM, COMMODORE 64, AMIGA

GRUPPO VIDEOGIOCANDO

Potrai trovare i negozi del GRUPPO VIDEOGIOCANDO a Roma:
Casal de' Pazzi, 113 - Circ.ne Ostie

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONSOLE GENERATION

IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI

Nintendo
SUPER FAMICOM

PC Engine
PC SUPER GRAFX

SEGA GAME GEAR

PC Engine
GT

Nintendo
GAMEBOY

SNK
Neo-Geo

SEGA MEGA DRIVE

CONSOLE GENERATION S.a.s.
20148 MILANO • VIA MORGANTINI 29 • TEL. 487.095.94 • FAX 487.095.85

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RUBRICAMOS

di Marco Galardi

In questa terza parte di Rubricamos parleremo delle strutture di controllo, in generale per chi non mastica ancora il basic, e con la sintassi di Amos per chi invece intende provarle subito sul campo.
Le strutture di controllo possono essere definite come il cuore pensante e decisionale di un linguaggio di programmazione, senza di esse un programma sarebbe meno complesso della lista della spesa della mia vicina di casa, pertanto le strutture di controllo devono permettere un reale controllo sul flusso del programma e le decisioni da prendere. Amos, come era ovvio, possiede numerose strutture di controllo che permettono, non solo di controllare il programma, ma anche di scrivere un programma secondo i principi di programmazione strutturata definiti da Dijkstra e Hoare. In pratica esattamente come il Pascal o altri linguaggi ad alto livello; questo è un altro dei motivi per cui definire Amos un creatore di giochi è davvero riduttivo.
Ma cominciamo dalla struttura di controllo più elementare il salto incondizionato: GOTO.
GOTO è prima struttura che chi impara a programmare in basic usa. Il risultato di un uso intensivo di questo comando porta a qualche cosa che assomiglia più ad un gomitolo di lana finito in mano al gatto che a un programma vero e proprio. Tuttavia GOTO è ancora presente in Amos per motivi più che altro rivolti alla traducibilità di sorgenti scritti per altri interpreti o semplicemente per il suo più stretto parente Stos. E' presente in tre sintassi diverse; GOTO numero di linea, GOTO label, GOTO espressione. Se le prime due non si discostano molto dalla norma, la terza è sicuramente degna di nota, in quanto permette di computare il valore della label a cui saltare, gettando le basi per una elementare struttura decisionale che prende il nome di salto a più vie. Es:

```
A$="TGM"
Goto a$
```

Come appare evidente, se A$ fosse il risultato di un'operazione, avremmo una struttura di controllo rudimentale ma funzionale.
Il secondo comando della lista in fatto di sfruttamento dopo Goto è sicuramente GOSUB. In un listato per il C64 se ne potevano contare a dozzine al punto da rendere illeggibile un listato più di una crittazione. All'interno di Amos, GOSUB ha subito la stessa sorte del suo predecessore Goto, tre sintassi; GOSUB numero di linea, GOSUB label, GOSUB espressione. A questo punto vale la pena ricordare che l'uso di GOSUB è strettamente legato all'uso di RETURN, senza il quale otterreste un sonoro errore. Es:

```
Gosub TGM 'questa è la chiamata alla subroutine
x    'questo è l'ipotetico comando che verrà eseguito dopo il Return
x
x
TGM: 'questa e la label che stabilisce il nome della subroutine
x    'questo è l'ipotetico corpo della nostra subroutine
x
x
RETURN 'questo è il comando che stabilisce la fine dalla subroutine
```

All'interno della nostra subroutine, come ricorderanno con un pizzico di amarezza gli amici che arrivano dal mondo del piccolo di casa Commodore, non era possibile inserire strutture che restituissero il controllo al programma principale prima dell'esecuzione del Return, tanto per capirci non era possibile uscire dalla subroutine per mezzo di un goto. Con Amos, ma anche con altri interpreti, questo inconveniente è stato superato con il comando POP. Es:

```
Gosub TGM 'chiamata alla routine
ZAP:      'label (punto in cui viene restituito il controllo)
x
TGM:      'subroutine
x
Pop: Goto Zap 'salto incondizionato
Return    'questo comando non verrà mai eseguito!
```

Notate che la differenza tra il nome di una label e di una label identificante una subroutine è praticamente inesistente, se non per la presenza di Return, quindi attenzione a non confondervi con nomi simili.
Cosa sarebbe accaduto se il giorno in cui avevate la macchina e Lei aveva accettato di uscire per un tet-a-tet non vi foste presi la bronchite? A queste a ad altre domande simili... non chiedete risposta al calcolatore ma compratevi qualcosa contro il malocchio, ma per domande più semplici il metodo migliore è quello della struttura di selezione, semplice o doppia, IF THEN [ELSE]. Tramite questa struttura è possibile far compiere al computer delle pseudo-decisioni e quindi variare il flusso del programma. Es:

```
If A$="si"          'testa la condizione
Then Print "A è uguale a zero!"  'applica la prima conseguenza
Else Print "A è diversa da zero!" 'applica l'eventuale seconda conseguenza
```

La condizione può essere un qualsiasi test comprendente anche gli operatori logici AND e OR, mentre le conseguenze possono essere una qualsiasi lista di espressioni basic di Amos. Pur essendo una struttura più che felicemente collaudata, Lionet è stato in grado di semplificarla nell'uso e nella logica, implementando una struttura che si avvicina molto ad una struttura

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

di selezione logica a blocchi, singola o multipla; IF [ELSE] ENDIF. In poche parole le conseguenze non devono seguire il comando THEN (che non esiste più), ma è sufficiente che siano indicate in blocco. Es:

```
If A$<>"s" And B$="TGM"  'condizione
Print "xxxxxxxx"         'conseguenza
Testamouse:              'chiama la procedura Testamouse
Else
Print "yyyyyyyy"         'seconda conseguenza
Gosub Schermo            'chiama la subroutine Schermo
Endif                    'chiude la struttura
```

Come vedete il tutto risulta più chiaro da leggere e più semplice da implementare; unica limitazione, non potete usare all'interno di questo tipo di struttura il vecchio If Then Else.
Se aveste avuto il Computer alle elementari, quando la maestra vi faceva scrivere 275 volte "casa", avreste dovuto affidarvi il ciclo a contatore FOR NEXT. La sua sintassi è semplicissima:

```
For indice=primo_valore TO ultimo_valore [STEP incremento]
x
x
Next indice
```

Es:

```
For a=0 To 275
Print "casa"
Next a
```

E per la maestra... tempi duri!
Quando la vostra Lei (Lui?!) vi chiede di ripeterLe all'infinito quanto l'amate potete metterla con la faccia davanti al monitor e lanciare un'altra struttura di ripetizione; DO LOOP. La differenza che intercorre con Fon Next è che DO LOOP è un ciclo virtualmente eterno. La sua sintassi è ancora più semplice di For Next. Es:

```
Do
Print "Ti amo tantissimo"
Loop
```

E anche la fidanzata è sistemata!
Passiamo ora a due strutture di controllo che vengono spesso usate in modo superficiale e confuse l'una per l'altra; WHILE WEND e REPEAT UNTIL. Apparentemente simili, questi due cicli condizionali possiedono in realtà una differenza davvero profonda; vediamola.

```
While A=0
 Print "A è uguale a zero"
 Input B
 If B=0
  A=1
 Endif
Wend
```

```
Repeat
 Print "A è uguale a zero"
 Input B
 If B=0
  A=1
 Endif
Until A=0
```

Cosa accadrebbe se prima di ogni ciclo la variabile A fosse diversa da zero?
Semplice, nel primo caso proprio nulla anzi il ciclo verrebbe completamente saltato mentre nel secondo verrebbe eseguito almeno una volta. Una confusione nell'utilizzo di questi due cicli conduce a degli errori di logica davvero difficili da snidare in fase di test. Quindi, il ciclo While Wend controlla la condizione prima di eseguire un singolo comando del ciclo stesso ed è infatti detto ciclo a condizione preliminare. Repeat Until invece controlla la veridicità della condizione alla fine, permettendo di far girare il ciclo almeno una volta ed è quindi definito come ciclo a condizione finale. Notate che nessuna delle due e preferenziale, ma il suo valore deve essere valutato di volta in volta a seconda delle vostre esigenze (altrimenti che programmatori sareste?!).
Al termine di questa breve carrellata di comandi vale la pena spendere due parole a proposito di un grande assente, l'istruzione di selezione diretta Case Of, molto utile perché facile da implementare e molto potente. Ad ogni modo è possibile utilizzare l'istruzione di selezione a blocchi ottenendo risultati identici.

Stiamo preparando grandi novità che riguardano questa rubrica. Fatevi sotto, e create dei vostri programmi, perché ne varrà la pena! Intanto grazie ai lettori che già ci hanno inviato programmini in Amos, saranno "recensiti" sul prossimo numero.

WILD LION

Via Codro,5/C - 42048 Rubiera (RE)
Tel. e Fax 0522/627669

VENDITA HARDWARE E SOFTWARE per:
SUPER FAMICOM - PC ENGINE - MEGADRIVE - AMIGA - PC COMPATIBILI - GAME BOY - LYNX - SEGA MASTER SISTEM - NINTENDO

SUPER FAMICOM L. 750.000 + 1 Gioco
SEGA MEGADRIVE L. 399.000 + 1 Gioco
AMIGA 500 L. 750.000 + 10 Giochi
PC COMPATIBILI 286 23Mhz HD 40M VGA
Monitor a Colori VGA L. 2.500.000

Giochi per SUPER FAMICOM:
Actraizer - Super Mario World 4 - Super Pro Baseball - Big Run - Pilot Wing - Gradius III - SD Great Battle - Final Fight U.N. Squadron - R Type II - Ghouls & Ghosts III - Darius Twin

Giochi per MEGADRIVE:
Alien Storm - Wrestle War - Sonic - Bonanza Bros - Mustang - Kageky - Strider - Shadow Dancer - Mercs - Zero Wing -

DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE:
MEGA DRIVE - SUPER FAMICOM - PC ENGINE

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

PS: Noleggio giochi di qualsiasi tipo solo per la regione Emilia Romagna

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Professione Computer SAS di Vitale A.&C.

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA
NUOVA SEDE PROVVISORIA: FLERO BS - Via Aldo Moro 2.
tel/fax 030 2681454

20.000 Leghe Sotto I Mari 33.000	Blue Max 42.000	Empire 42.000	Grid Start 9.000	Logical 42.000	Predator 2 25.000
500 Cc Moto Manager 50.000	Bowls 13.000	Eswat 29.000	Hard Ball II 42.000	Lombard Rac Rally 16.500	Prehistorik 25.000
688 Sub Marine Attack 42.000	Brat 25.000	Eye Of The Beholder 59.000	Hard Drivin' II 25.000	Lost Patrol 42.000	Prince of Persia 25.000
A10 Tank Killer 67.000	Breach II 42.000	F 15 Strike Eagle II 67.000	Harpoon 52.000	Lotus Esprit Turbo Challenge 42.000	Projectyle 42.000
Action Service 43.000	Buck Rogers 67.000	F 16 Combat Pilot 50.000	Hero Quest by Gremlin 42.000	Lupo Alberto 25.000	Pro Sport Challenge 50.000
Adidas Tie Break 25.000	Budokan 42.000	F 19 Stealth Fighter 59.000	Horror Zombies 25.000	M1 Tank Platoon 59.000	Protector 9.000
Advanced Destroyer Simulator 25.000	Cadaver 42.000	F 1 GP Circuits 25.000	Hot Shot 9.000	Masterblazer 42.000	Pro Tennis Tour 2 42.000
Advanced Tactical Fighter II 50.000	Canton 42.000	F 1 Manager 1990 42.000	HR-35 9.000	Mean Streets 25.000	Puffy's Saga 25.000
Adventure Contaruction Set 42.000	Captive 42.000	F 29Retaliator 42.000	Hunt Of Read October 42.000	Mega Phoenix 25.000	Puzznic 25.000
Afrika Korps 42.000	Carthage 42.000	Falcon F 16 50.000	Hydra 25.000	Mercenary 16.500	Railroad Tycoon 67.000
African Raiders 33.000	Carvup 25.000	Falcon Mission Disk 2 42.000	Hypnotic Land 25.000	Metal Master 50.000	Rainbow Island 25.000
After Burner 16.500	Centurion 50.000	Fast Break 42.000	Ice Hockey 9.000	Miami Chase 16.500	Robocop 2 25.000
Air Supply 25.000	Champion Of The Ray 42.000	Ferrari Formula One 42.000	Ilyad 42.000	Midwinter 59.000	R-Type 16.500
All Time Favourites 38.000	Chaos Strike Back 42.000	Fighter Bomber 50.000	Indy 500 42.000	Mig 29 Fulcrom 50.000	SDI- Strategic Defence Initiative 16.500
Alpha Waves 50.000	Chase HQ 2 25.000	Fighter Bomber Mission Disk 25.000	Insector Hecti in the Inter Change 25.000	Moonshine Racer 25.000	Secret Monkey Island 59.000
A.P.B. 16.500	Chuck Yeager's AFT 50.000	Fire Blaster 9.000	Insects in Space 25.000	Mouse Trap 9.000	Shadow Dancer 25.000
Arkanoid Revenge Of Doh 16.500	Colnop Hits II (5 Giochi) 42.000	Flimbo's Quest 25.000	Internationale Karate plus 16.500	M.U.D.S. 42.000	Shadow of the Beast 2 59.000
Armour Geddon 42.000	Colorado 16.500	Flood 42.800	I Play 3D Soccer 50.000	NAM 42.000	Shadow of the Beast 42.800
Atomino 42.000	Crime Wave 25.000	Flyght Pat 737 9.000	Ishido 50.000	Narc 25.000	Shadow Warrior 25.000
Awesome 59.000	Cybercon III 25.000	Football Manager W. Cup Edition 42.000	Imognod 33.000	Narco Police 25.000	Sim City 50.000
Back To The Future III 25.000	Daley Thompson Olimpics Ch. 16.500	Formula One 3D 42.000	James Pond 25.000	Nightbreed Arcade 25.000	Ski or Die 42.000
Badlands 25.000	Das Boot 42.000	Frost Byte 9.000	Judge Dredd 25.000	Obitus 59.000	Sly Spy Secret Agent 25.000
Barbarian II 16.500	Defender Of The Crown 16.500	Full Blast (Game Collection) 50.000	Jupiter's Master Drive 42.000	Operation Harrier 25.000	Speedball II 16.500
B.A.T. Its 50.000	Defendere Of The Earth 16.500	Full Metal Planete 33.000	Kick Off 2 25.000	Pang 25.000	Stellar 7 50.000
Batman 16.500	Demolition 9.000	Galdregons Domaind 16.500	Kick Off 2 Expanded per 1 MB 42.000	Panza Kick Boxing 25.000	Stormball 25.000
Batman The Movie 25.000	Dick Tracy 42.000	GBA Basketball 26.000	Kick Off 2 Final Whistle 25.000	Passing Shot 16.500	Strider 2 25.000
Battlechess 50.000	Dino Wars 42.000	Geisha 50.000	Kind of Magic 3 (Collezione) 42.000	PGA Tour Golf 50.000	Supercars II 42.000
Battlechess II 59.000	Disc 50.000	Gengis Khan 50.000	Kriptonegg 33.000	Phalanx 9.000	Super Hang On 16.500
Battle Command 42.000	Double Dragon II 25.000	Ghostbusters II 42.000	Last Ninja 2 16.500	Player Manager 42.000	Super Monaco GP 25.000
Betrayal 59.000	Drugon Breed 25.000	Ghouls'n'Ghost 25.000	Last Ninja 2 Remix 42.000	Pluto 9.000	Super Off Road Racer 25.000
Big Game Fishing 50.000	Dragon's Lair II Time warp 84.000	Gods 42.000	Leggend of Djel 33.000	Populos 42.000	Switchblade II 42.000
Billiard Simulator 34.000	Dr. Fruit 9.000	Golden Axe 42.000	Lemmings 42.000	Populos Promise Land Disk 20.000	Swiv (Silkworm IV) 25.000
Bionic Commando 16.500	Duck Tales 42.000	GP Tennis Manager 42.000	License to Kill 16.500	Power Monger 50.000	Team Yankee ITA 42.000
Blazing Thunder 25.000	Dunger Master 42.000	Grid Runner 16.500	Life & Death 42.000	Power Up (Collection) 42.000	Toki 25.000

OLTRE 500 APPLICATIVI ORIGINALI PER AMIGA

OLTRE 700 GIOCHI ORIGINALI PER AMIGA

DISPONIBILI TUTTI I TITOLI ATARI e PC

AMIGA AI MIGLIORI PREZZI!

AMIGA 500 L.645.000
Amiga 500 1Mb + 2 giochi + 2 Joystick L.750.000
AMIGA 2000 + Amiga Vision L.1.340.000
Amiga 3000 25/52 + Panasonic Multisync L.5.900.00
CDTV L.1.300.000

INOLTRE I PC AL PIU' BASSO PREZZO D'ITALIA!!!

PC 286/16Mhz/1Mb/drive 1.44/HD 44Mb/Monitor VGA a colori 1024x768
L.1.815.000 IVATO

PC 386sx/16Mhz/1Mb/drive 1.44/HD 44Mb/Monitor VGA a colori 1024x768
L.2.165.000 IVATO

PC 386/25Mhz/4Mb/drive 1.44/HD 44Mb/Monitor VGA a colori 1024x768
L.2.800.000 IVATO

Stampante Laser Texas MICROLASER
gestisce A4/B5/letter/legal/executive/invoice/buste/etichette/lucidi; risoluzione 300x300 emulazione HP Laserjet1l; postscript opzionale
L.1.925.000 + iva

Stampante Laser Mannesmann MT-906 PostScript
gestisce A4/B5/letter/legal/etichette/buste/lucidi risoluzione 300x300 dpi, memoria RAM2.5Mb
L.3.320.000+iva

Stampante Laser Star Star Laser 08 II
gestisce A4/B5/letter/legal/executive memoria RAM 1Mb, risoluzione 300x300dpi, velocità 8 pagine per minuto; postscript opzionale
L.2.230.000 + iva

Mannesmann MT-81
L.290.000
9 aghi, 80 colonne, 130 caratteri per secondo

Mannesmann MT-82 L.590.000
24 aghi, 80 colonne, 160 caratteri per secondo, risoluzione 360x360 punti per pollice...

Hard Disk Quantum...

PD-40 40Mb AT o SCSI 470.000
LPS-52 52Mb AT o SCSI L.530.000
PD-80 80Mb AT o SCSI L.765.000
LPS-105 105Mb AT o SCSI L.940.000
PD-120 120Mb AT o SCSI L.1.090.000
PD-170Mb AT o SCSI L.1.350.000
PD-210 AT o SCSI L.1.500.000

STAMPANTI STAR

LC-20 9aghi,B/N,80col,150cps,240dpi L.355.000
LC-200 come LC-20 a colori L.495.000
LC-15 come LC-20 carrelo a 136col L.600.000
LC-24/200 24aghi,B/N,80col,167cps,360dpi L.660.000
LC-24/200 Color L.725.000
LC-24/15 come LC-24/200 carrello a 136col L.835.000

PROMOZIONE GIOCHI ORIGINALI AMIGA

Scegline 3 pagandone solamente 2

nota che pur se in offerta abbiamo ugualmente mantenuto lo sconto del 15% sul listino del distribuore

Asterix L.38.000
Blue Angels L.42.000
Bubble Plus L.33.000
Damocles L.33.000
Damocles Mission #1 Data Disk L.20.000
Football Manager W.Cup Edition L.42.000
Fusion L.42.000
Gold of America L.61.000
Hardball II L.42.000
Keep The Thief L.50.000
Kripton Egg L.33.000
Limes & Napoleon L.32.000
Second Out L.32.000
Skiddo L.33.000
Skrull L.32.000
Snoopy L.42.000
Space Battle L.33.000
Starflight L.32.000
Super League Soccer L.42.000
The Days of the Viper L.32.000
Toyottes L.42.000

La ditta Professione Computer fa esclusivamente vendita per corrispondenza, tutti i prezzi dove non diversamente specificato sono da intendersi IVA INCLUSA !!!
Il nostro catalogo hardware comprende attualmente circa 650 articoli, oltre la metà dedicati ad Amiga, disponiamo di quasi tutte le periferiche utili sia all'hobbysta che al professionista...
SOTFWARE originale in pronta consegna per Amiga, su ordinazione per Atari e PC

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NUOVE OFFERTE !!!

PADOVA Computer Time PADOVA

Prezzi Iva inclusa

NUOVI PREZZI!!

Computer Amiga

AMIGA 500 GARANZIA COMMODORE ITALIA +JOYSTICK		690.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 512KB+JOYSTICK		740.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 2MB INTERNA+JOYSTICK		930.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 4MB INTERNA+JOYSTICK		1.070.000
AMIGA 2000 GARANZIA COMMODORE ITALIA+AMIGA VISION	New price	1.360.000
AMIGA 2000COME SOPRA+ESPANSIONE 2MB ESP.8MB	New price	1.700.000
AMIGA 2000+HD20MB FUJITSU+ESPANSIONE 2MB		2.040.000
AMIGA 2000+HD 40MB QUANTUM+ESPANSIONE 2MB	New price	2.200.000
AMIGA 3000 QUALSIASI CONFIGURAZIONE TELEFONARE		CHIEDERE

Monitor

PHILIPS 8833 SERIE II		430.000
COMMODORE 1084S-NEW		450.000
COMMODORE 1950 MULTISYNC	New price	780.000
MONITOR VGA 800X600 COLORE SAMTRON	New price	620.000
MONITOR VGA 1024X768 COLORE SAMTRON	New price	650.000
NEC 3D 14"MULTISYNC 1024X768 GARANZIA NEC ITALIA	New price	990.000
NEC 4D 16"MULTISYNC 1024X768 " " "		1.990.000
NEC 5D 20"MULTISYNC 1280X768 " " "		3.400.000

Espansioni amiga

ESPANSIONE AMIGA 500 512KB		69.000
ESPANSIONE AMIGA 500 512KB+CLOCK		85.000
ESPANSIONE AMIGA 500 2MB INTERNA		270.000
ESPANSIONE AMIGA 500 2MB ESTERNA		390.000
ESPANSIONE AMIGA 500 4MB INTERNA		400.000
ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESPANDIBILE A 8MB		360.000
CON 4MBA BORDO		500.000
CON 8MBS BORDO		780.000
ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESP.GVP		400.000
CON 4MB A BORDO	New price	600.000
CON 6MB A BORDO	New price	800.000
CON 8MB A BORDO	New price	990.000
L'ESPANSIONE GVP MONTA MODULI SIMM 80NS		

Hard Disk e Controller

HARD DISK SCSI 20MB FUJITSU		250.000
HARD DISK SCSI 40MB QUANTUM 11MS		500.000
HARD DISK SCSI 52MB QUANTUM 11MS-SLIM		590.000
HARD DISK SCSI 80MB QUANTUM 11MS		800.000
HARD DISK SCSI 105MB QUANTUM 11MS-SLIM		990.000
HARD DISK SCSI 120MB QUANTUM 11MS		1.190.000
HARD DISK SCSI 170MB QUANTUM 11MS		1.350.000
HARD DISK SCSI 210MB QUANTUM 11MS		1.500.000
HARD DISK SCSI RICOH REMOVIBILE+CARTUCCIA 50MB		1.520.000
HARD DISK QUANTUM INTERFACCIA ATBUS 15MS		
CONTROLLER A2091 ESPANDIBILE A 2MB		280.000
CON 2MB A BORDO		440.000
CONTROLLER GVP IMPACT II ESP.8MB		400.000
CON 2MB SIMM	New price	600.000
CON 4MB SIMM	New price	800.000
CON 6MB SIMM	New price	980.000
CON 8MB SIMM		1.140.000
IL CONTROLLER GVP MONTA MODULI SIMM 80NS		
HARD DISK ESTERNO AMIGA 500 GVP IMPACT II		
ESPANDIBILE SU SCHEDA AD 8MB MODULI SIMM		
CON 52MB QUANTUM 11MS		1.200.000
CON 105MB QUANTUM 11MS		1.550.000

Periferiche Amiga

DIGITALIZZATORE AUDIO VIDEO CON AUDIO STEREO		230.000
DIGITALIZZATORE C.S. CON FILTRATURA ELETTRONICA COLORI		370.000
DIGITALIZZATORE DIGIVIEW 4.0 GOLD	New price	260.000
DIGITALIZZATORE VIDEON III+Photon paint	New price	535.000
DIGITALIZZATORE VIDI TEMPO REALE BASSA RISOLUZIONE		360.000
GENLOCK ECR MK II PLUS ESTERNO		369.000
GENLOCK VHS ELECTRONIC DESIGN,NEW DALLA GERMANIA		860.000
GENLOCK S-VHS ELECTRONIC DESIGN		1.190.000
GENLOCK VIDEOMASTER S-VHS QUALITA'BROADCAST		1.670.000
HAND SCANNER GOLDEN IMAGE 400DPI,32 TON DII GRIGIO		399.000
SHARP JX-100+SCAN LAB,SCANNER 200DPI 262.000 COLORI		1.590.000
TAVOLETTA GRAFIGA EASYL 500 12X8	New price	640.000
TAVOLETTA GRAFICA EASYL 2000 12X8	New price	710.000
DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PERFECT SOUND V 3.1		155.000
DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO SP-8 57,6KHZ		225.000
INTERFACCIA MIDI AMATORIALE PER AMIGA		50.000
SCHEDA ACCELERATRICE GVP 68030 33MHZ+4MB RAM+68882	New!!!	2.990.000
SCHEDA ACCELERATRICE GVP COME SOPRA,MA A 50MHZ		4.200.000
ACTION REPLAY II AMIGA 500	New price	160.000
EMULATORE MS-DOS 286 ATONCE EGA/VGA MONO	New price	389.000
ADATTATORE ATONCE PER AMIGA 2000		130.000
CABINET IN METALLO DA METTERE SOPRA AMIGA 500		110.000
DRIVE ESTERNO GVP CON INTERRUTTORE		135.000
DRIVE INTERNO AMIGA 2000 COMPATIBILE	New !!!	149.000
DRIVE DOPPIO ESTERNO CON ALIMENTATORE E INTERRUTTORE		249.000
TELEVIDEO AMIGA 500		179.000
KICKSTART 1.2/1.3 O 1.3/1.2		86.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA
COMPUTER TIME
VIA LIGURIA 34
35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)
TEL.049/8976508 FAX 049/8976414

Stampanti aghi,laser,getto d'inchiostro

MANNESMANN MT81 9AGHI 80COLONNE	285.000
MANNESMANN MT82 9AGHI 80 COLONNE	600.000
MANNESMANN MT906 LASER 6PPM 300DPI	2.690.000
MANNESMANN MT906 COME SOPRA+POSTSCRIPT+2MB	3.950.000
NEC P20 24AGHI MULTIFONT 80COLONNE	625.000
NEC P30 24AGHI MULTIFONT 136COLONNE	850.000
NEC P60 24 AGHI 300CPS 80COLONNE 360X360	990.000
NEC P70 24 AGHI 300CPS 136COLONNE 360X360	1.280.000
COMMODOR 1270 INK JET 9UGELLI 80COLONNE	320.000
COMMODORE 1550C 9AGHI 80COLONNE180CPS	450.000
STAR LC 20 80COLONNE 185CPS	369.000
STAR LC 200COLOR 80COLONNE 200CPS	489.000
HEWLETT PACKARD LASERJET I IP	2.020.000
HEWLETT PACKARD PAINTJET	2.750.000
HEWLETT PACKARD DESKJET	1.200.000
FUJITSU RX7100-S2 LASER TECNOLOGIA LED 5PPM 300DPI	2.580.000
FUJITSU RX7100-PS COME SOPRA+POSTSCRIPT 2MB RAM	4.900.000
FUJITSU RX7200-S2 LASER 12PPM 300DPI	5.300.000
CANON BJ-10E BUBBLE JET 360DPI 83CPS	635.000

Console !!!!!

SEGA MEGADRIVE JAPAN CON PRESA SCART E ALIMENTATORE	299.000
ARCADE POWER PER MEGADRIVE(IL SUPER JOYSTICK)	98.000
CONTROL PAD PER MEGADRIVE	45.000
SUPER FANICOM JAPAN,2 JOYPAD E ALIMENTATORE	490.000
PC ENGINE PRESA SCART E ALIMENTATORE	279.000
GIOCHI DA LIRE 60.000	
ARRIVI SETTIMANALI PER TUTTE LE CONSOLE	

CDTV COMMODORE	1.150.000

Pc-compatibili

DESKTOP 286/16MHZ/HD40MB/1MB/DRIVE 1.44/VGA256KB	1.310.000
DESKTOP COME SOPRA,MA CON MONITOR COLORE 800X600	1.810.000
DESKTOP COME SOPRA,MA CON MONITOR 1024X768 E VGA1MB	2.000.000
MINITOWER 386 SX/16MHZ/HD40MB/2MB/2 DRIVE1.44/VGA1MB	2.300.000
MINITOWER COME SOPRA,MA CON MONITOR COLORE 1024X768	2.800.000
TOWER 386/25MHZ/HD40MB/2MB/2DRIVE 1.44/VGA 1MB	2.400.000
TOWER COME SOPRA,MA CON MONITOR COLORE 1024X768	3.000.000
TOWER 386/33MHZ/64CACHE/HD40MB/2MB/2 DRIVE1.44/VGA1MB	3.000.000
TOWER COME SOPRA,MA CON MONITOR COLORE 1024X768	3.600.000
N.B.TUTTI I PC HANNO INSTALLATO DOS4.01	
A RICHIESTA CONFIGURAZIONI SU MISURA	

Computer Portatili

COMMODORE NOTEBOOK286/12MHZ/1MB/HD20MB/1.44./VGA	3.950.000
PANASONIC NOTEBOOK 286/16MHZ/1MB/HD20MB/1.44/VGA	4.100.000
TEXAS TRAVELMATE T2000 286/12MHZ/1MB/HD20MB/VGA/2KG	4.800.000
TEXAS TRAVELMATE T3000 386SX/20MHZ/1MB/HD40MB/VGA	8.400.000
N.B.CON I NOTEBOOK COMMODORE,PANASONIC,TEXAS	
VIENE RILASCIATO IL DOS 4.01	

Periferiche Ms-Dos

VIDEON III PER PC	620.000
HAND SCANNER GENIUS GS-4500	330.000
SCANNER GENIUS GSG-105 COLOR	950.000
TAVOLETTA GRAFICA GENIUS 1212+STILO S01	600.000
TAVOLETTA GRAFICA GENIUS GT906 9"X6"	440.000
SOUNDBLASTER SCHEDA AUDIO STEREO 24 VOCI	370.000
AD-LIB,SCHEDA AUDIO STEREO 12 VOCI	290.000

Mega offerta!!!!

AMIGA 2000 CON HARD DISK 80MB QUANTUM
MONITOR COLORE NEC 3D
ANTIFLICKER NEW !!!
CONTROLLER GVP+2MB MODULI SIMM
SECONDO DRIVE INTERNO
L.3.990.000

Offerta A500

AMIGA 500+ESPANSIONE 512kb
DRIVE ESTERNO GVP
MONITOR 1084s NEW!!!
TAPPETINO MOUSE+PORTA DISCHI 80
2 JOYSTICK
L.1.320.000

MEGAOFFERTA A3000

AMIGA 3000 25MHZ HD 52MB 2MB
MONITOR MULTISYNC NEC 3D 1024X768
STAMPANTE NEC P20 24AGHI
L.6.400.000

CONDIZIONI DI VENDITA:TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI D'IVA E SONO VALIDI SOLO PER CORRISPONDENZA.SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA O CORRIERE ESPRESSO
DISCHI BULK: 10PZ L.850 100PZ L.750 500PZ L.650 1000PZ L.590 OLTRE TELEFONARE

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Come salvare una Principessa, uccidere un mago cattivo e recuperare il proprio castello con relativa famiglia.

Ovvero COME

Per la soluzione un grosso ringraziamento spetta al valoroso RICCARDO CODARA cui vanno anche gli auguri di buon compleanno uniti a quelli rivolti a tutti per un Ferragosto scoppiettante.

Un bel giorno mi trovo di fronte a una piccola casa nella foresta. C'è uno splendido ruscello e decido di assaggiare l'acqua, "è buonissima" (si vede che siamo in un gioco Fantasy...). Entro nella casa dove Crispin, in poche parole, mi dice di andarmene. Vado allora sconsolato a sud fino ad arrivare alla città, entro e subito vedo un uomo che cerca disperatamente qualcosa. Gli parlo e poi entro in uno dei tre negozi senza risolvere nulla. Uscito dal negozio noto dove c'era l'uomo una moneta d'argento che subito raccolgo (e mi tengo), guardo poi nel barile e vi trovo un pesce marcio che prendo nonostante puzzi mortalmente. Vado verso ovest e sulla strada trovo un negozio di trote, entro e ne compro una usando la moneta d'argento. Uscito dal negozio, continuo per la mia strada finché mi trovo di fronte a un orso che sta rubando il miele alle api; gli tiro il pesce marcio e lui, disgustato, se ne va. Le api, per riconoscenza, mi permettono quindi di raccogliere del miele dall'albero e il pezzo di legno che si trova lì per terra. Vado a nord e vedo che un cane sta tormentando delle piccole formiche, gli tiro il legno appena trovato e questo non si fa più vedere, lasciando così le indifese creature in pace (mi sembra di essere San Francesco!!!). Torno sui miei passi e cerco qualcosa nel fienile in cui prima non avevo trovato nulla. Questa volta però trovo una colonia di formiche che, per ricambiarmi della mia eroica azione di prima, mi regalano uno spillo d'oro. Torno allora in città e con lo spillo d'oro compro il mantello dal sarto. Fatto questo, vado un'altra volta verso ovest, sorpasso le api e continuo a camminare finché mi trovo nel deserto e raggiungo un'oasi, dove mi fermo a bere per non morir di sete. Vado verso sud e poi ancora ad ovest fino a che non trovo il corpo di un povero disgraziato che il sole, più che abbronzare, ha sbiancato per sempre. Infatti è rimasto solo uno scheletro ed una vecchia scarpa che prontamente raccolgo. Torno quindi all'oasi e bevo un'altra volta. Continuo il mio cammino verso est e quindi esco dal deserto e mi ritrovo ancora dalle api. Proseguo nella stessa direzione quando ad un tratto vedo un topo inseguito da un gatto che corre e chiede aiuto; prendo la scarpa e la tiro al famelico felino mettendolo in fuga. Il topo mi ringrazia e promette che ricambierà il favore. Ritorno per l'ennesima volta alle api, vado verso nord e arrivo al carro della maga in cui per ora non entro, vado ad ovest fino a che non giungo ad un'oasi davanti ad un tempio, bevo e passo il tempo girando intorno alla fonte. Ad un tratto sento il rumore di cavalli e mi nascondo dietro alle roccie ai lati dell'oasi. I due uomini che stavano arrivando non mi vedono e si dirigono verso il tempio, svelandomi il segreto per aprirne l'entrata, poi se ne vanno. Mi dirigo due volte verso ovest e poi vado verso sud. Dopo un po' di cammino arrivo all'ennesima oasi (ma quante ce ne sono?), dove bevo. Procedo verso ovest e ancora a sud, arrivo così all'accampamento dei due uomini. Per prima cosa bevo l'acqua contenuta nella brocca vicino al fuoco e poi entro nella tenda più piccola dove, stando attento a non svegliarne l'occupante, prendo lo scettro che si trova in fondo ad essa. Esco e quindi mi dirigo verso il tempio e usando lo scettro apro la porta ed entro. Appena dentro raccolgo subito la moneta d'oro e la brocca che si trovano vicino all'entrata facendo il più in fretta possibile per non rimanere chiuso dentro. Uscito dal tempio bevo l'acqua dell'oasi e vado a est verso il carro della maga dove entro usando la moneta d'oro. Continuo poi verso est finché non mi trovo davanti all'entrata di una oscura foresta. Indosso il medaglione che mi è stato regalato dalla maga e mi inoltro nella foresta dove incontro una vecchia megera che mi vorrebbe volentieri uccidere, ma fortunatamente sono protetto dal medaglione (la vecchia non si incontra sempre nello stesso posto, ma dovete comportarvi sempre nella stessa maniera). A questo punto, commosso per la sua gentilezza, gli regalo la brocca che ho preso nel tempio e così la sistemo per le feste. Proseguendo nella mia strada mi dirigo ad est fino al bivio e poi continuo verso nord fino a giungere nella casa della vecchia. Qui trovo una piccola macchina da cucire, una chiave ed un sacchetto con dentro qualcosa che mi servirà ma non riesco molto bene ad identificare. Raccolgo tutto, esco dalla casa e mi dirigo ad est dove trovo un albero con una piccola porta che apro usando la chiave e ne raccolgo il contenuto. Torno poi verso ovest per due volte. Mi accorgo di essere spiato da dei piccoli occhietti nascosti nella foresta. A questo punto uso il miele sperando che questo attiri i piccoli omini, ma purtroppo non ottengo nessun risultato. Apro allora il sacchetto ed uso il suo contenuto 3 volte fino a quando uno dei piccoli omini, uscendo dal suo nascondiglio, rimane attaccato al miele in modo che io possa facilmente catturarlo. L'omino spaventato mi promette di aiutarmi se lo lascio andare e così effettivamente avviene. Giunto fuori dalla foresta mi dirigo ad ovest dove c'è un albero che sta piangendo e gli do il cuore che ho trovato nell'albero della foresta. L'albero piangente si trasforma in principessa che... (no, non quello, depravati!!!) scioccata, lascia cadere l'arpa che io raccolgo prontamente e intasco (non ci sono più i Principi Azzurri di una volta). Mi dirigo poi verso sud, alla casa dello gnomo, a cui do la piccola macchina per cucire e da cui ricevo in cambio la marionetta. Torno quindi in città e baratto la marionetta con la slitta. Vado poi dal calzolaio, gli do il paio di scarpe che mi è stato regalato dall'omino nella foresta e ricevo in cambio un martello. Esco dalla città e torno dove c'era il fienile. Questa volta entro nella casa e vado verso il cane, ma la cosa non si rivela molto positiva visto che mi ritrovo legato come un salame e chiuso in cantina. Qui però il topo che avevo salvato prima ricambia il favore liberandomi dalla corda che raccolgo dopo aver ringraziato, ed uso il martello sulla porta per uscire dalla cantina. Mi trovo quindi in un'altra stanza con due porte, vari oggetti e un mobile che apro trovandovi un agnello già cotto che raccolgo. Esco dalla porta di sinistra e mi dirigo al carro della maga che però non c'è più. E' comun-

Il Grillo Parlante
NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RISOLVERE KING QUEST V

que rimasto per terra un tamburello che prendo subito con me. A questo punto non so più cosa fare (se non lo sai te...), mi manca solo di spostare il serpente che blocca il passaggio alla montagna che si trova ad est (a sud rispetto al punto di partenza). Arrivato al suddetto luogo, uso il tamburello col serpente che, impaurito dal rumore, mi lascia libero il passaggio per arrivare alla montagna. Qui il clima è freddo e quindi indosso il mantello e proseguo per l'unica strada possibile. Giungo così in un luogo in cui sono costretto ad improvvisarmi scalatore, ed uso la corda con lo spuntone di roccia e poi la corda stessa per potermi arrampicare. A questo punto mi trovo di fronte ad un baratro che supero facilmente saltando sulle roccie che sporgono dalla parete e facendo un po' di equilibrismo sul tronco. Procedo poi lungo la strada, ma un lupo rapisce il mio amico Cedric (non badate mai ai consigli che vi dà, se fosse per lui sareste ancora in città). La disperazione mi fa venir fame e quindi mi mangio un pezzo del buonissimo agnello. Proseguendo mi trovo difronte a una splendida aquila che ha bisogno di mangiare; prontamente l'accontento dandogli il resto dell'agnello. ATTENZIONE: L'aquila mangia anche la torta, ma non dovete dargliela perché vi servirà in futuro. Vado poi nell'unica direzione possibile e due lupi mi catturano portandomi al cospetto della regina del ghiaccio alla quale piace moltissimo la musica, e di conseguenza l'accontento subito suonando l'arpa. La regina, in ringraziamento, mi manda nella caverna di cristallo per uccidere uno yeti. Al cospetto dello yeti non ho niente che possa competere con la sua forza, ma uso la più affilata lama dell'intelligenza e gli spiaccico la torta in faccia facendolo precipitare nel burrone sottostante. Inoltrandomi nella caverna, scopro che è piena di cristalli (altrimenti chissà da dove veniva il suo nome?) e usando il martello ne raccolgo uno. Torno così dalla regina di ghiaccio che libera Cedric e mi permette di proseguire per la mia strada. Ad un certo punto vengo catturato da un uccello a due teste che mi porta nel suo nido per sfamare i piccoli (piccoli per modo di dire...). Mentre sono nel nido vengo in possesso di una collana e, presa questa, vengo portato in salvo dall'aquila incontrata in precedenza; quest'ultima mi porta in volo fino su una spiaggia quasi deserta. Sulla spiaggia trovo due oggetti molto interessanti: una barra di metallo e una piccola nave. Tutto andrebbe bene se la nave non avesse un buco sul fondo; per risolvere il problema uso il pezzo di cera vergine (the lump of bees-wax) su di me per renderlo morbido e appiccicoso e poi con la barca per chiudere il buco. Ora posso usare la barca, vado a sud e poi tutto ad est. Giungo così su di un'isoletta dove vengo catturato da strane creature volanti. Per liberarmi suono un'altra volta l'arpa. Raccolgo l'amo, vado poi verso la spiaggia e sulla strada trovo Cedric ferito. Prima di andarmene raccolgo la conchiglia che trovo sulla spiaggia stessa. Quando sono ancora sulla barca, vado tutto ad ovest fino ad arrivare davanti alla casa di un naufrago al quale do la conchiglia per convincerlo ad aiutare Cedric. Salvato Cedric vengo condotto da una sirena sull'isola di Mordack; giunto qui raccolgo il pesce che c'è per terra e salgo le scale. Mi trovo ora davanti a due sfingi, uso il cristallo su di loro e mi difendo così dal loro attacco; passate le sfingi proseguo passando sulle scale che si trovano alla mia sinistra. Arrivo così difronte ad una grata sul terreno che apro usando la barra di metallo. Entrato nel buco mi trovo in un labirinto in cui devo girovagare a caso fino a quando non trovo uno strano essere con in testa una chiave (o qualcosa che abbia la stessa funzione), al quale do il tamburello in cambio della chiave stessa. Cerco poi, sempre a caso, la porta in cui usare la chiave. Aperta la porta e l'armadio sulla sinistra della stanza, prendo il sacchetto con dentro delle palline che si trova dentro ad esso. Andando avanti, incontro una ragazza che sta pulendo il pavimento e le do la collana scoprendo che è una principessa e che la collana le appartiene. Proseguo verso destra e trovo un organo con una testa che mi segue in ogni movimento di cui, sinceramente, non me ne importa un fico secco, continuo perciò per la mia strada (l'unica) e mi trovo in una stanza con due porte: a sinistra la camera da letto di Mordac e a destra il suo laboratorio.

C'è da ricordare che durante la strada è probabile che incontrerete un gatto e uno strano essere blu: al gatto date il pesce, mentre lo strano essere blu tenterà di catturarvi e portarvi in prigione. La prima volta lasciatelo fare, poiché li prenderete usando l'amo il formaggio che vi servirà in seguito, e poi riuscirete ad uscire con l'aiuto della principessa; se lo doveste incontrare la seconda volta, usate il sacchetto con le palline su di lui. Se siete veramente rognati, potreste anche incontrare Mordack stesso, nel qual caso non vi resterà che ripartire dall'ultima volta che avete salvato.

In qualsiasi caso, entrate nella camera da letto di Mordack in cui non c'è niente di interessante; però andando verso sud arrivo nella libreria di Mordack dove posso leggere un incomprensibile libro (probabilmente quello di Mate...). Attendo girovagando per la libreria fino a quando Mordack va a letto per riposare e quindi gli frego la bacchetta magica che ha lasciato sul comodino, mi dirigo nel laboratorio e salgo al piano superiore dove c'è una strana macchina. A questo punto uso la bacchetta magica di Mordack e la mia (quella che mi ha dato Crispin all'inizio) con la macchina, e di seguito anche il formaggio precedentemente preso in prigione per accendere la macchina stessa (!!!). Quando la macchina finisce di lavorare arriva Mordack, svegliato dal rumore e visibilmente arrabbiato, dando così inizio allo scontro finale. Mordack prende la sua bacchetta e mi spara, ma si mette in mezzo Cedrick (che finisce un'altra volta la tappeto); Il mago, incavolato nero, si trasforma in un coso volante non ben identificato (un UFO?), e io rispondo usando la mia bacchetta trasformandomi in una tigre (per trasformarsi bisogna scegliere in cosa da un'icona che compare ogni volta che si usa la bacchetta). Mordack allora si trasforma in drago e io in lepre per evitare le fiamme (è il secondo "spell" da sinistra); Mordack si trasforma in serpente ed io in nonsocosa (il primo "spell" sempre da sinistra). A questo punto il mago si divide e mi circonda di fuoco ed io mi creo una bella nuvoletta alla Fantozzi per spegnere il fuoco (l'unico "spell" finora non usato). Così avete finalmente finito KING'S QUEST V e non vi resta che godermi il finale.

LUKE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

20155 MILANO - via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio
02/32.34.92 Telefono uffici 02/32.70.226 - Telefax 24 ore
02/33.00.00.35 - Ufficio Spedizioni 33000036

APERTO IL SABATO - CHIUSO IL LUNEDI'

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI CONSOLE & VIDEOGIOCHI NOVITA'

I PREZZI COME SEMPRE I PIU' COMPETITIVI!!!

GAMEBOY + VIDEOGIOCO OMAGGIO
(portatile con cuffia e batterie) L. 148.000

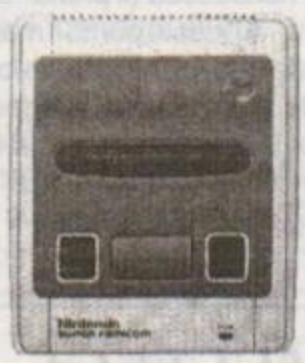
PRESENTI ALLO SMAU '91
pad 14 A/B "NEWEL"

SEGA GAMEGEAR
(portatile a colori) L. 298.000

MEGADRIVE
giapponese (cavo scart OMAGGIO) L. 288.000

PC ENGINE "NEC" L. 288.000

Versione portatile a COLORI
PC ENGINE "GT" L.648.000



NINTENDO SUPERFAMICOM
(con cavo scart, alimentatore & 2 joypad) L.488.000

TUTTI I MARCHI CITATI SONO PROPRIETA' DEGLI AVENTI DIRITTO

CENTINAIA DI TITOLI DISPONIBILI A PARTIRE DA L. 48.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA

IMPORTAZIONE DIRETTA
ULTIME NOVITA' DAL GIAPPONE
TUTTI GLI ACCESSORI PER CONSOLLE
ARRIVI SETTIMANALI
RICHIEDI IL N/S NUOVO LISTINO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

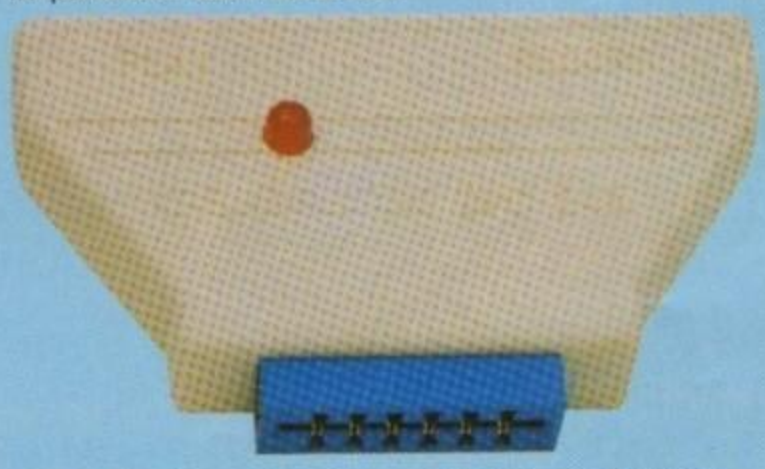
CABLETRONIC

Via A. Da Prezzate, 39/A - 24100 Bergamo
Tel. 035/31.68.07 - Fax 035/31.67.51

Cartridge monitor Azimuth controller for Commodore CBM 64/128. **ART. MAC 266.**

Universal joystick adapter - Indicatore luminoso di funzioni con 5 led - Possibilità d'ingresso con due prese SD-SUB D 9 poli in parallelo. **ART. UNA 294.**

Light pen for Commodore **Amiga 500/1000/2000 ART. PNOT 301** La confezione della penna ottica include dischetto 3"½ con un programma di grafica e un gioco.



Programs duplicator for Commodore Vic 20-C 64/128. **ART. DPC 245.** Consente di eseguire la copia fisica di qualsiasi programma su nastro tramite due data recorder.

New expansion 2 Mb for **Amiga 500/1000 MODULUS ESP 329**

Power supply for Commodore Amiga 500. **ART. CH 315.** Input 220 V./50 Hz. - Output 5,1V./4A. + 12V./1,2A. - 12V./0,5A.

Mouse pad in gomma neoprene antistatica

* Dinamic expansion for Amiga 500 Kb 512. **ART. ESP 287-C** completa di clock-deviatore anti ram.
* Dinamic expansion for Amiga 500 Kb 512. **ART. ESP 287-N** completa di deviatore anti ram.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

Electronic Zoo per Amiga L. 39.000

GERM CRAZY

Ecco un modo decisamente singolare di vedere la medicina. Basta con le semplici analisi di tutto ciò che c'è di liquido nel corpo. E' finita l' era del "prendi il medicinale e spera che funzioni". Niente più operazioni con rudimentali bisturi ed attrezzi in freddo metallo. Ora c'è GERM CRAZY.

Ecco cosa succede cercando di sviluppare il concetto base di Sim City e cercando di applicarlo alla medicina. Un povero paziente giace su un lettino in una stanza d' ospedale. Tra breve verrà attaccato da una tremenda infezione che farà di tutto per mandarlo a vivere in un mondo migliore.
Il vostro compito sarà quello di cercare di ostacolare, e magari evitare del tutto, la sua dipartita.
Per fare ciò avete il controllo di tutto ciò che può esservi utile in un ospedale ed anche di più. Il di più che avete a disposizione costituisce la parte principale del gioco. Voi avete accesso diretto a tutte le diverse parti del corpo (ce ne sono 28 in tutto) e dovrete fare in modo di annientare i germi utilizzando la capacità del sistema immunitario del paziente di créare anticorpi. Ci sono due principali tipi di agenti difensivi. Il primo è costituito da agenti mobili, mentre i secondi sono delle strutture fisse. I primi si occupano semplicemente di andare in giro a disintegrare (con metodi più o meno ortodossi) i batteri avversari; tra i secondi, invece, annoveriamo anche dei generatori di anticorpi semimobili (non "volano" come gli agenti mobili veri e propri, ma si spostano sulla superficie della carne) utilissimi per arginare l'avanzata dell'infezione. Tra le strutture fisse ne ricordiamo alcune decisamente utili o singolari: prima fra tutte, ricordiamo gli agenti ripara-cellule, poi i singolarissimi generatori di campi di forza (decisamente impassabili per gli avversari, e delle curiosissime postazioni capaci di scagliare contro gli avversari missili terra-terra.
Se, nonostante tutti gli strumenti immunitari a disposizione, l'infezione prende il sopravvento, torneranno utili le strutture sanitarie dell'ospedale in cui siete ricoverati. Al bisogno, si possono somministrare al paziente vari medicinali e iniezioni di cibo, oppure lo si può sottoporre ad interventi chirurgici mirati a riparare i danni generati dai batteri. Ognuno di questi interventi esterni non è gratuito, anzi direi che è piuttosto salato, e, non essendo le vostre risorse monetarie esattamente illimitate, vanno usati con un certo criterio.
Giancarlo Calzetta.

Amiga

Germ Crazy è decisamente un bel gioco. Oltre al piacere sadico di vedere andare in cancrena le zone del corpo che non siete riusciti (o che non avete voluto) difendere, quando si inizia a giocare sul serio c'è proprio di che divertirsi. La quantità di germi differenti è decisamente notevole e, considerando che ognuno ha i propri punti deboli e necessita delle proprie strategie per essere eliminata, la varietà è abbondante. Il sistema di gestione ad icone funziona decisamente bene, con una disposizione delle suddette molto comoda ed una risposta immediata a tutti gli ordini. La grafica non rappresenta la quinta essenza della vita ma svolge il suo dovere (nonostante sia un po' confusa) e il sonoro è sotto la media. Unico particolare a sfavore è che, sul mio Amiga, il programma non gira bene poiché soffre di strani disturbi nello svolgimento dell'azione (difetto della mia copia? Speriamo!). In conclusione, Germ Crazy è un coraggioso tentativo di applicare la logica di Sim City al corpo umano, e il risultato non è per niente malvagio!!

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
82%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THUNDERHAWK

AH-73M

SOFTEL
DISTRIBUZIONE

Quale membro speciale della squadra "MERLIN", hai ricevuto ordini specifici per scongiurare la situazione di crisi mondiale senza provocare una guerra su larga scala. Pilota il tuo "ThunderHawk" in quella che é stata definita "La più velocie simulazione in grafica 3D mai apparsa su home computer". (ACE)

DISPONIBILE PER
AMIGA E PC

T G M 96%
C+VG 90%

CORE
DESIGN LIMITED

, 69/71a Ashbourne Road, Derby DE3 3FS. Telephone: (0332) 29779

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

The PHAZER

SkeetShoot

Orbital Destroyer

Finalmente per Amiga!

N.B. Disponibile anche per C 64

**Fatti strada
in una nuova era
di giochi computerizzati!
Scegli l'arma giusta
e raccogli una grande sfida
di abilità e precisione.**

Screenshots versione Amiga.
I giochi inclusi sono indicati

© TROJAN
SOFTWARE

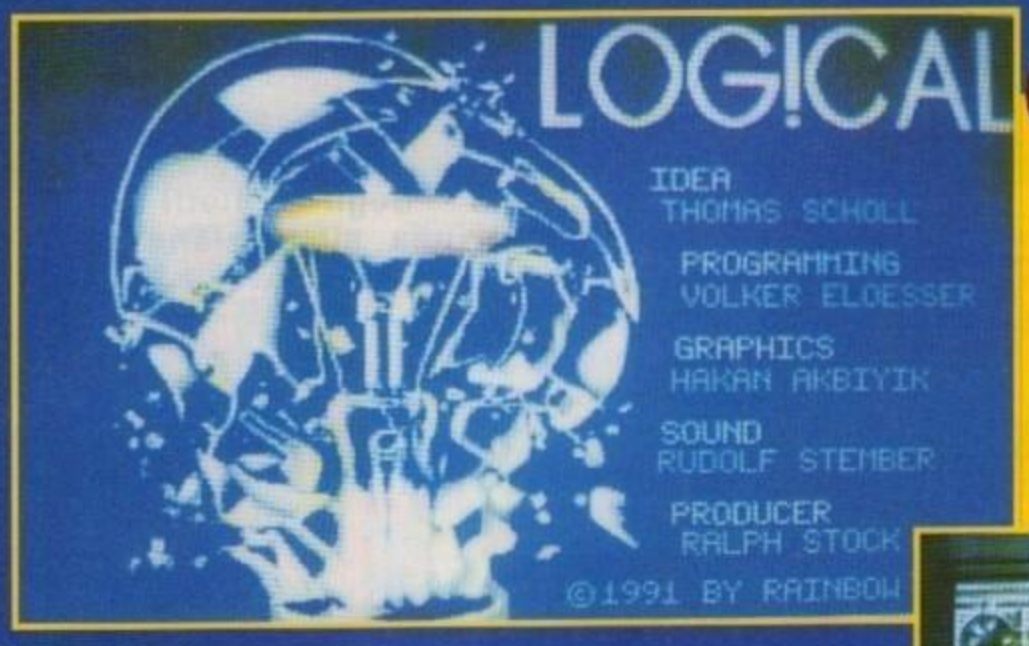
LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Rainbow Arts per Amiga, ST, PC L. 49.900



Amiga ST PC

Da un punto di vista tecnico Logical è molto ben realizzato, l'idea è ugualmente interessante e credo vi terrà notevolmente impegnati per un considerevole lasso di tempo... Anche perché una volta terminati tutti i livelli, e solo allora, accederete ad un editor per costruirvi i votri livelli personali (ve lo dico il codice, non ve lo dico, massì, dopo tutto mi occupo dei tips... Il codice è... il titolo di un vecchio album dei Pink Floyd!).

GLOBALE 86%

Questa era una pagina che sarebbe dovuta essere dedicata solo a Logical, siccome però all'ultimo momento s'é infiltrato anche Mad Tv abbiamo necessariamente dovuto sottrargli un po' di spazio (speriamo che non s'arrabbi troppo...).

Come si intuisce dal titolo si tratta dell'ennesimo puzzle game nel quale dovrete riempire i quattro contenitori di ogni singola rotella con altrettante paline dello stesso colore; ovviamente solo alcune rotelle sono direttamente raggiungibile, mentre per le altre dovrete provvedere ad opportuni spostamenti, detto questo sono riuscito abbastanza miracolosmente a riassumere ai minimi termini lo scopo ultimo lasciando quindi a voi l'incombenza di verificarne le ulteriori caratteristiche (anche perché altrimenti il commento salta...)

TECNICA: ☺
GIOCABILITA': ☺
INNOVAZIONE: ☺

TUTTI IN TV!

Piuttosto stranamente la Rainbow Arts sembra essere l'unica grande software house a non disporre di una valanga di titoli già annunciati per il prossimo autunno, probabilmente non ritengono sia ancora il tempo di renderli pubblici... Ad ogni modo, oltre alla recensione di Logical, qualche cosa siamo riusciti ugualmente a recuperarla...

Entro la fine dell'estate dovrebbe essere infatti disponibile un nuovo gioco che sembra non mancare affatto d'originalità, si chiama MAD TV e vi vedrà impegnati nel vano tentativo di gestire fruttuosamente il palinsesto di una compagnia televisiva... Ovviamente non poteva non esserci una bella presentatrice di mezzo la cui beltade v'ha indotto a prendere impulsivamente le sem-bianze del vero addetto al quale vi sostituirete in ogni sua mansione (comprese le burrascose relazioni con l'irascibile boss). Oltre a questo ve la dovrete anche sbrigare con altri due agguerritissimi concorrenti che cercheranno in tutti i modi di screditarvi agli occhi del capo e della vostra amata (guadagnandosi così di riflesso le sue attenzioni), il tutto alle prese con un sacco di situazioni incredibili nelle quali dovrete cercare di organizzare i programmi del giorno, trovare la pubblicità e firmare i contratti, reperire le informazioni più importanti da trasmettere al telegiornale, impartire i copioni alle comparse (magari seguendone di persona alcune... Solo le più "meritevoli", ovviamente) e via dicendo...

MAX

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

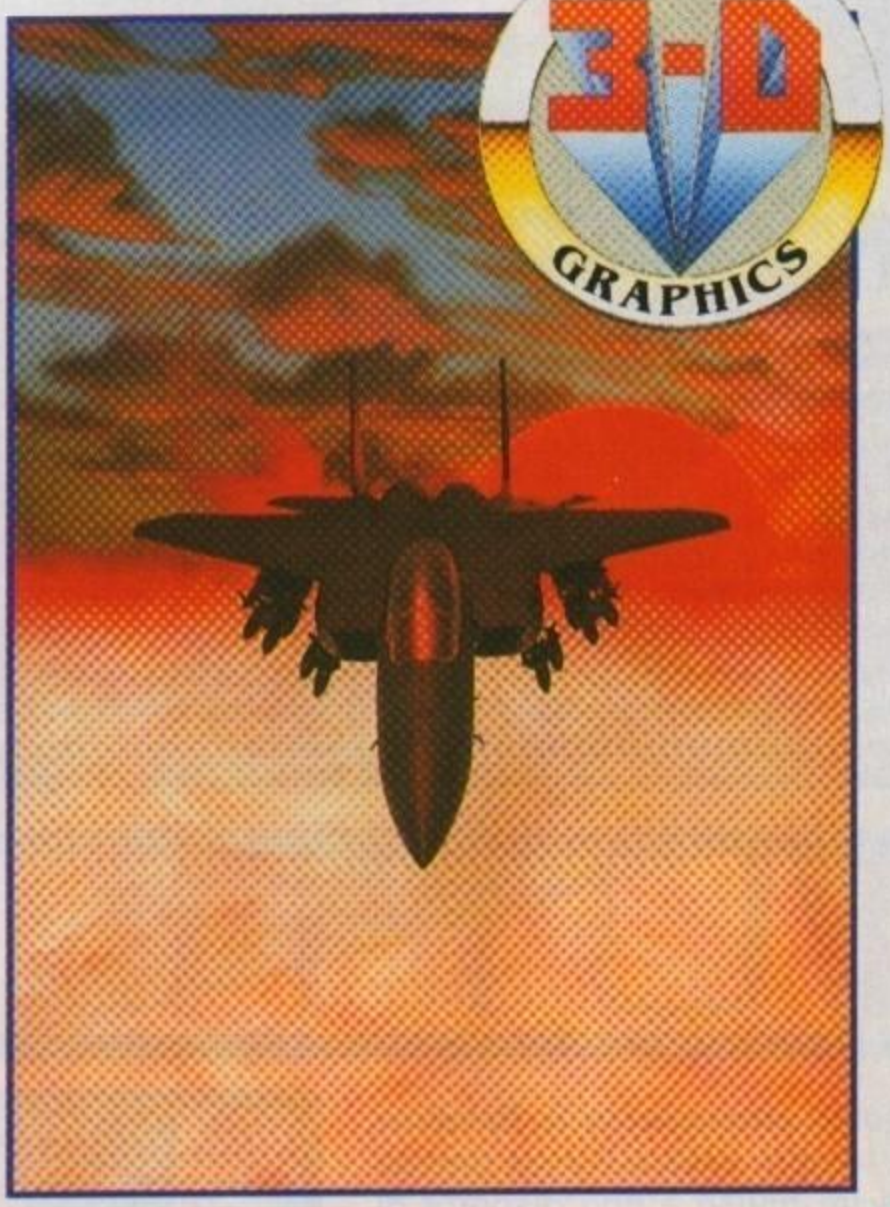
http://www.oldgamesitalia.net/

F-15 STRIKE EAGLE II

Il fatto che ci sia molta azione fa di F-15 una delle più eccitanti simulazioni... le grafiche sono veramente superbe... é certamente il più realistico degli effetti 3D sinora visto in una simulazione di volo.

LEADER
DISTRIBUZIONE

SUPER 3-D GRAPHICS



MISSIONE SPECIALE GOLFO PERSICO

Gli amanti delle simulazioni di volo sanno quali sono le migliori e quale é il nr. 1 : F 15 II !

Alla Microprose siamo felici che le nostre simulazioni di volo siano giudicate come i migliori prodotti tecnici esistenti sul mercato. Siamo orgogliosi di F 19 Stealth Fighter, Gunship e Knights of the Sky e per essi é stato accuratamente ricreato ogni aspetto della reale vita del pilotaggio, dalle altitudini dei cieli alla vastità della terra.

Ora ci divertiamo con F-15 Strike Eagle II. Il sogno dei piloti, l'azione nella sua espressione più pura ! Usando stupende grafiche 3-D, cartine mondiali reali e specificazioni tecniche del jet supersonico, F 15 Strike Eagle II dà piena enfasi alle azioni di volo, ai combattimenti aerei, agli abbattimenti degli aerei avversari ed alle esplosioni in volo.

Tutte le caratteristiche che vi aspettate da una delle simulazioni di volo della Microprose sono riunite qui, combinate per offrirvi centinaia di missioni differenti. In volo dovrete solo concentrarvi sul vostro joystick, sul vostro pulsante fuoco... e sulla vostra sopravvivenza.

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

F-15 Strike Eagle II é già disponibile per IBM PC e compatibili, e sarà presto disponibile per Amiga e Atari St.

Screen shots dalla versione IBM

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

POSSIEDI UN AMIGA?
ASSOCIATI AL CLUB DEI VIDEOGIOCHI ORIGINALI
FunClub Amiga

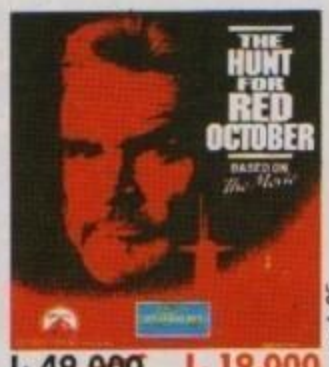
cod. 01
L. 29.000 L. 6.000

cod. 02
L. 29.000 L. 9.000

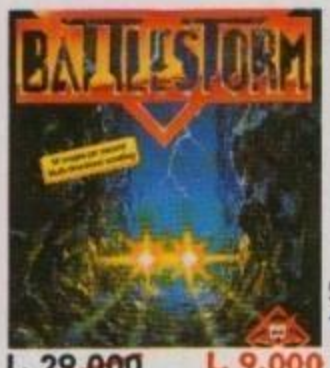
SCEGLI 3 GIOCHI
A PARTIRE DA LIRE 6.000 L'UNO

cod. 15
L. 29.000 L. 9.000

cod. 16
L. 29.000 L. 6.000



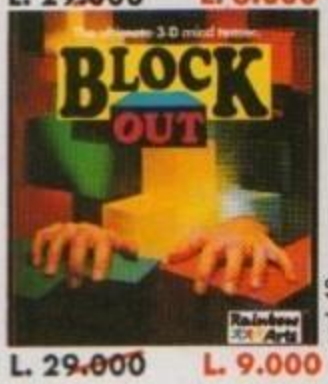
cod. 05
L. 49.000 L. 19.000



cod. 17
L. 29.000 L. 9.000

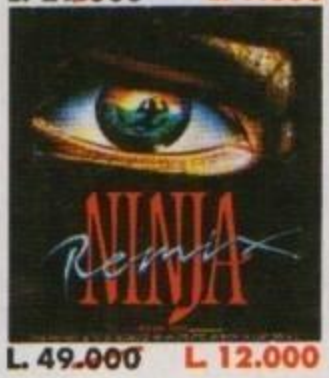
cod. 07
L. 29.000 L. 6.000

cod. 08
L. 29.000 L. 9.000



cod. 18
L. 29.000 L. 9.000

cod. 10
L. 29.000 L. 9.000



cod. 11
L. 49.000 L. 12.000

cod. 12
L. 29.000 L. 6.000

cod. 13
L. 49.000 L. 12.000

THE FIDELITY CHESSMASTER 2100

The Finest Chess Program in the World

cod. 14
L. 59.000 L. 25.000

FUN CLUB offre ai suoi soci l'opportunità di acquistare e ricevere direttamente a casa i migliori videogiochi di tutti i tempi e i più recenti successi. Una vasta scelta tra giochi di azione, simulazione, coin - op, avventura, sport, strategia, fantasy...tutti rigorosamente originali e corredati da istruzioni dettagliate.

PREZZI VANTAGGIOSI con sconti a partire dal 20% fino al 50% e più.

UNA GRANDE OFFERTA riservata ai nuovi soci, 3 videogiochi a scelta illustrati in questa pagina a prezzi incredibili.

ECCO COSA DEVI FARE

Ritaglia, compila e spedisci il coupon qui a fianco; riceverai gratuitamente, ogni 8 settimane, il catalogo che contiene titoli selezionati da un gruppo di esperti con dettagliate notizie e informazioni per guidarti nella scelta dei tuoi videogiochi preferiti.

Ogni due mesi il club ti propone il **IL BEST SELLER** scelto da noi. Se desideri riceverlo non devi fare assolutamente nulla, ti viene inviato automaticamente. Se invece vuoi ricevere un gioco diverso basterà comunicarlo al Club (anche per fax o telefono) entro la data indicata sul modulo d'ordine allegato al catalogo.

Il Club ti chiede solo **UN PICCOLO IMPEGNO,** l'acquisto di 1 o più videogiochi a catalogo, per un valore minimo di L.29.000 (+ L.3.500 di contributo spedizione) ogni due mesi. Ogni anno l'abbonamento ti sarà rinnovato gratuitamente. Per disdirlo non dovrai fare altro che comunicarcelo per raccomandata entro due mesi dalla data di scadenza.

TGM

MODULO DI ASSOCIAZIONE

SI', desidero diventare Socio del FUN CLUB e ricevere i videogiochi da me indicati qui sotto. Ho preso visione delle condizioni d'adesione e dei vantaggi che mi garantisce Fun Club. Dichiaro di accettare espressamente l'invio bimestrale automatico del gioco denominato "best seller" o di effettuare un acquisto minimo di L. 29.000 (+ L. 3.500 spese spedizione)

Indico in questi spazi i numeri di codice dei videogiochi da me scelti /_____/ /_____/ /_____/

Codice del titolo che mi sarà inviato qualora uno dei videogiochi risultasse esaurito /_____/

Pagherò in contrassegno al ricevimento della merce

Nome _____ Cognome. _____

Via _____

Località _____ Prov. _____

CAP. _____ Tel. _____/_____ Data _____

Firma (di un genitore se minorenne) _____

Età _____ Professione: _____

Compila, ritaglia spedisci a:

FUN CLUB. VIA S. VITO SILVESTRO, 60 21100 VARESE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEL MAGICO MONDO DI

Dragon Fighter

TROVERAI

25 villaggi da visitare
100 caverne da esplorare
50 nemici da sconfiggere
100 livelli di azione frenetica

AMIGA

K 820
TGM 85%

iDEa

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

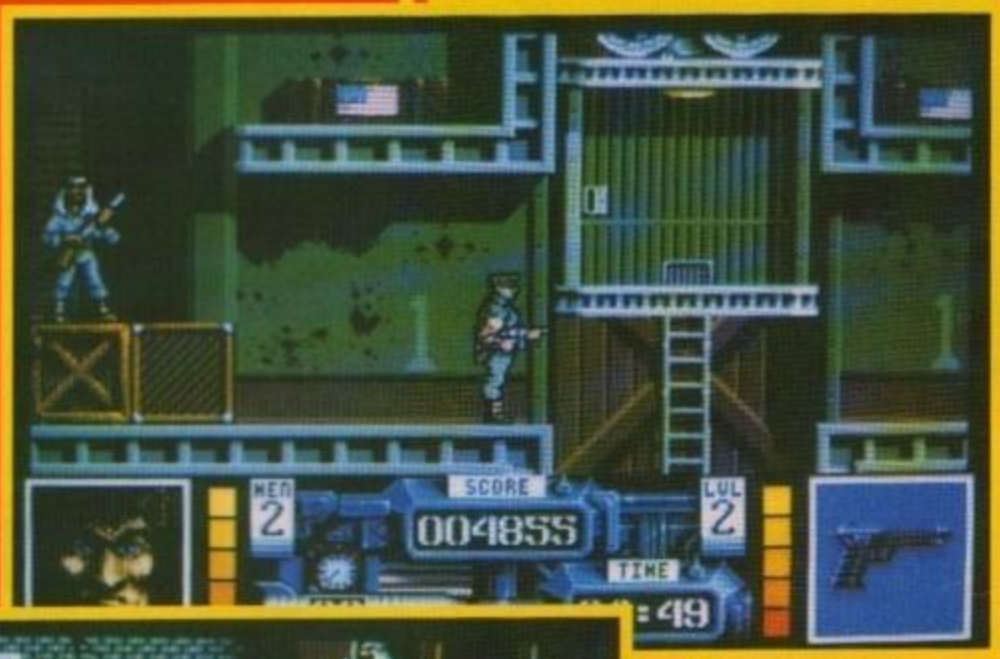
http://www.oldgamesitalia.net/

Ocean per Amiga L. 29.900

NAVY SEALS

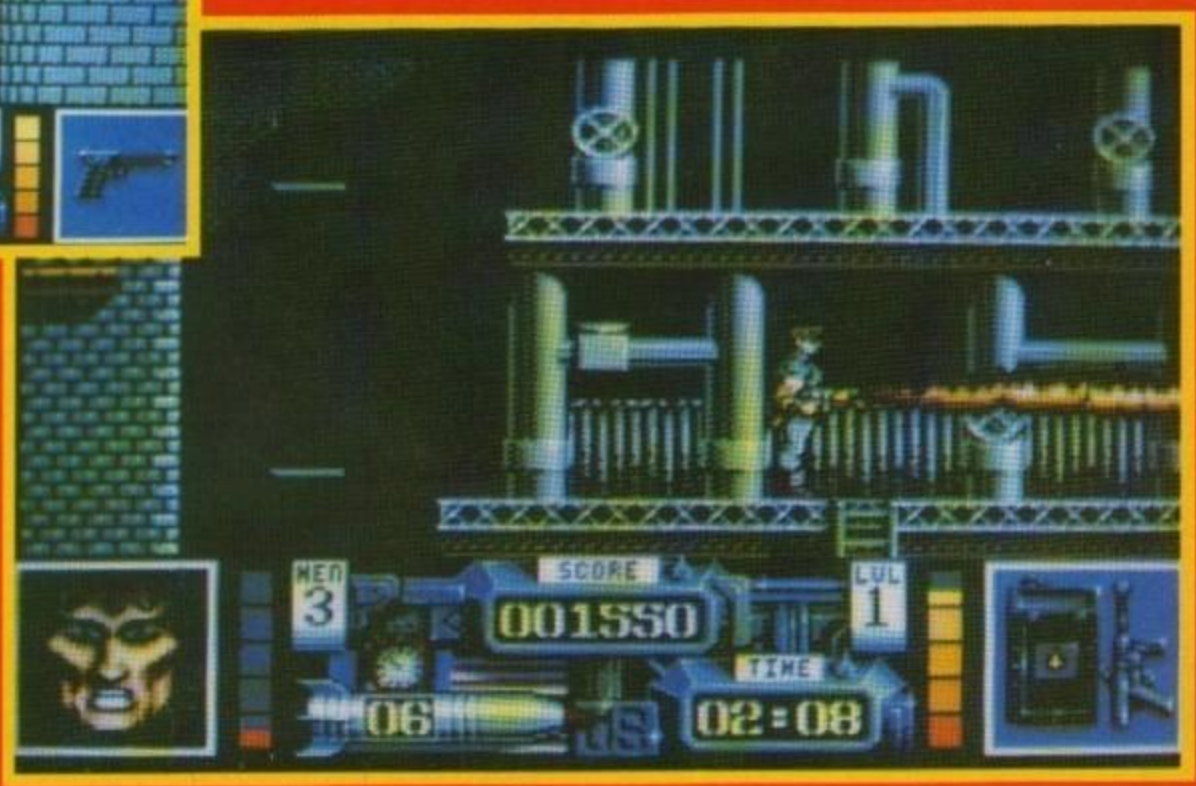
Dopo l'impervio Vietnam, la difficoltà di Panama, il recupero dei cittadini americani da Granada, e gli ultimissimi sviluppi della Guerra del Golfo, i soldati Americani del NAVY SEALS tornano a combattere in due nuove, difficilissime missioni.

Ecco il nuovo Tie-in firmato Ocean tratto dall'omonimo film Orion. Per la verità non so dirvi molto sul film, malgrado l'abbia presentato nell'ambito di USA TODAY, ma davvero sono passati molti mesi (quasi un anno) e davvero non lo ricordo. Comunque sia ecco quali sono le due nuove missioni alle quali andrete incontro: Il Golfo di Oman e Beirut. Nella prima il vostro scopo è quello di raggiungere una locazione segreta dove sembra sia stato fatto atterrare un elicottero americano con a bordo una ciurma politicamente molto importante. nella seconda, invece, dovrete riuscire a distruggere un arsenale di missili per evitare che siano i terroristi a usarli. Il gioco si svolge su 8 livelli; i primi sei sono dedicati alla missione numero uno, mentre gli ultimi due rappresentano l'ultima missione.



Nel primo livello vi ritroverete nella base nemica e dovrete cercare di distruggere tutti i detonatori che trovate. A questo punto passerete al secondo livello, che vi vedrà impegnati nella torre di controllo della base nemica e dalla quale dovrete fuggire. Ma è ovvio che i nemici non stanno a guardare, e così dovrete riuscire a superare le loro barricate. Non sarà facile, tanto che avrete due livelli, il quarto e il quinto, da superare. A questo punto eccovi al livello 5, dove dovrete salvare gli ostaggi e organizzare la fuga. Adesso non dovrete che correre, correre, correre verso l'elicottero che vi sta aspettando.. E così siete pronti a completare altri due livelli, entrambi dedicati alla missione numero due. Qui dovrete semplicemente percorrere le strade di Beirut, evitando i nemici, allo scopo di far saltare i missili: ci riuscirete?

Stefano Gallarini



Amiga

Navy Seals è realizzato molto bene. L'animazione degli sprite è curata, i movimenti disponibili sono molti e l'interazione col fondale è ben concepita. A parte le solite armi aggiuntive che troverete sparando alle casse, avrete la possibilità di saltare sui muretti, accovacciarvi, strisciare, aggrapparvi alle funi, arrampicarvi e, naturalmente, sparare. I vostri nemici si guarderanno sempre in giro, e se sarete furbi, potrete evitare di essere scoperti e uccisi: dovrete giocare d'astuzia e prenderli alle spalle. Forse all'inizio la cura nelle animazioni vi farà sembrare il gioco un po' lento, ma vi garantisco che la cura nei dettagli vi appagheranno subito. Per qualcuno potrà sembrare un po' noioso, ma per chi ama questo genere di giochi è un titolo da prendere sicuramente in considerazione.

TECNICA:	☺	GLOBALE
GIOCABILITA':	☺	83%
INNOVAZIONE:	😐	

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WAR ZONE

SOFTEL
DISTRIBUZIONE

Anno 1999. La pace mondiale è minacciata da una forza nemica sconosciuta. Tu e i tuoi compagni siete stati scelti per condurre un attacco alleato, ingaggiando una guerra di vendetta contro la forza di invasione nemica atterrata in vari punti del mondo.
A War Zone si può giocare in due contemporaneamente o da soli. Ma è in due che potrete studiare strategie di attacco e condurre le azioni coprendovi le spalle l'uno con l'altro. War Zone. Un'esperienza davvero unica.

DISPONIBILE PER
ATARI ST
COMMODORE AMIGA

DESIGN LIMITED

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELITE per Amiga

LAST BATTLE

Finalmente Kenshiro è arrivato in redazione! Dopo una lunga e sudata attesa ci è stato mandato dalla Softel un dischetto contenente una versione di Ken non proprio ufficiale. L'Elite ha infatti deciso di rivedere alcuni aspetti del programma che non andavano molto bene (magari tolgono la censura delle scene di sangue!) e di posticipare ancora l'uscita del gioco ad ottobre. (AARGH! Credo che arriveremo a natale senza poter mettere le mani sulla versione definitiva). Pazienza! Comunque ho deciso di recensire lo stesso questa versione per saziare un po' la vostra sete di violenza, ricordandovi che vedremo il gioco definitivo al più presto (speriamo...).

Il mondo intero è reduce da una tremenda guerra termonucleare che ha causato un totale sconvolgimento dei continenti.
La popolazione che sopravvisse a questo tremendo cataclisma creò un nuovo tipo di società che riuscì piano piano a dare condizioni di sopravvivenza ideali. Purtroppo un gruppo di loschi individui non andavano molto d'accordo con questa situazione e diedero vita a un sistema dittatoriale che getto nel terrore la povera gente; questa era costretta ad ogni genere di sopruso ed era obbligata a lavorare per mantenere i loro padroni dittatori. Questi erano soliti a punire severamente chi non fosse sottostato a certe condizioni di vita, e ciò accadde per i genitori di Ken che furono trucidati davanti i suoi occhi quando era ancora molto giovane. Il piccolo giurò che un giorno avrebbe vendicato la morte dei suoi, e per fare ciò avrebbe dovuto imparare a combattere .
Ken cominciò così un lungo tirocinio di arti marziali alla scuola di Okuto diventando col tempo un potente guerriero dai colpi mortali! Ora è giunto il momento di pareggiare i conti e a guidare Ken nel suo lungo viaggio sarete voi. Dovrete attraversare luoghi di ogni genere (città semidistrutte, paesaggi desolati, labirinti, oceani, etc.) per raggiungere la terra del fuoco dove vi attende lo scontro finale con Kaio (spero di non aver sbagliato personaggio! Abbiate pietà!!). Prima di quel momento avrete modo di affrontare numerosi nemici agguerriti e vari capi delle tribù che governano; l'unica vostra difesa sono le arti marziali e il colpo di grazia che riuscirete a infliggere quando sarete riusciti ad accumulare abbastanza forza (in quel momento aumenterete di muscolatura e agilità, e rimarrete a torso nudo).
Durante il gioco incontrerete alcuni personaggi, amici di Ken, che vi daranno informazioni generalmente utili oppure vi ricaricheranno di energia.
Quando starete per arrivare alle terre del fuoco (o come cavolo si chiamano), l'acqua del mare e dei fiumi diventerà rossa, e questo vorrà dire che siete giunti alla battaglia finale, peraltro molto difficile!
Good luck!
Gabriele Pasquali.

Amiga

Cosa dovrei dire di questa conversione? E' molto bella (che sollievo!), gli sprite sono pressoché identici a quelli della versione per MD mantenendo inalterate quelle enormi dimensioni che caratterizzavano il gioco originale, il tutto senza pregiudicare affatto le animazioni e la fluidità dei movimenti.
Le sfumature del cielo sono state migliorate, ma non esistono livelli in parallasse (probabilmente per non influire sulla velocità del gioco in generale che rimane più che soddisfacente, tutto sommato meglio così).
Tutto sembra bello sino a quando non ci si accorge che questa versione di Kenshiro è la riproduzione fedele del gioco distribuito in Europa per MD, ciò vuol dire che la caratteristica principale di questo gioco è stata censurata.
Le scene splatterose in cui scoppiano i nemici, (presenti nella cartuccia giapponese per la console della Sega) sono state soppresse se non durante i combattimenti di fine livello. Al pari di molti appassionati, considero un errore togliere queste scene dal programma dal momento che Ken senza scene di scoppi di teste o che sò io è un normalissimo picchiaduro a scorrimento orrizzontale, anche così comunque il personaggio non perde il suo fascino!

TECNICA: ☺
GIOCABILITA': ☺
INNOVAZIONE: ☺

GLOBALE
87%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

PRESENTI ALLO SMAU '91
pad 14 A/B "NEWEL"

VENDITA ANCHER PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO	tel.02/323492
UFFICI	tel.02/3270226
FAX 24h	tel.02/33000035
UFFICIO SPEDIZIONI	tel.02/33000036

APERTO IL SABATO - CHIUSO IL LUNEDI'

OFFERTE SPECIALI "NEWEL"

CDTV

"LA NOVITA' DELL'ANNO CDTV"
SOLO COMPACT DISK?
MOLTO DI PIU'!
ATTENZIONE!!! SONO DISPONIBILI IN QUANTITA' LIMITATA

CDTV il SOFTWARE

Time Table of Science & Innovation	C	Wrath of the Demon	EG	Mud Puddle	D
Time Table of Business Politcs	C	Case of the Cautious Condor	EG	LTV English	D
Dr. Wellman	C	Battlestorm	G	Advance Military System Series	A
The New Basics Electric Cook Book	C	Animated Colouring Book	A	Many Roads to Murder	G
World Vista Atlas	C	Sim City	G	Snoopy	G
All Dogs Go To Heaven, Electric Crayon	G	A Bun for Barney	D	Spirit of Excalibur	G
Classic Board Games	G	Defender of the Crown	G	Horse Racing	G
American Heritage Dictionary	C	Indoor Plants	A	Garden Plants	A
Complete Works of Shakespeare	C	Lemmings	G	Trees and Shrubs	A
Illustrated Holy Bible	C	Xenon II: Megablast	EG	Fruits, Vegetables and Herbs	A
Music Maker	C	Indoor Sports	EG	Hutchinsons Encyclopeadia	R
Barney Bear Goes to School	D	Mind Run	D	Ninja Highschool Comix	G
Fun School 3 (for under 5's)	D	Thomas's Snowsuit	D	Dinosaurs for Hire	G
My Paint	D	Scary Poems for Rotten Kids	D	Basketball	G
Women in Motion	A	Paper Bag Princess	D	Battlechess	G
Psycho Killer	EG	The Tales of Peter Rabbit	D	E TANTISSIMI ALTRI	

(C) cultura generale; (M) musica; (D) didattico educativo; (A) arte & grafica; (G) gioco

COMMODORE AMIGA 500

garanzia Commodore Italia con 4 programmi + joystick omaggio L.690.000

AMIGA COMMODORE 2000

garanzia Commodore Italia con 4 programmi originali + joystick omaggio L. 1.390.000

JANUS "AT" + DRIVE + DOS 4.01 X A2000 L.950.000

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19%

ALLA NEWEL TROVI TUTTI I VIDEOGIOCHI RECENSITI SU QUESTA RIVISTA, IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI SOFTWARE ORIGINALE PER IL TUO COMPUTER!!!

THE CLONEMACHINE L. 90.000

È arrivato il momento di possedere la più potente interfaccia di backup, mai realizzata. L'interfaccia è dotata di 2 led indicator, che segnalano il corretto funzionamento ed il trasferimento dati, l'interfaccia si connette alla porta drive (non necessita di saldature) quindi di semplicissima installazione. Novità non ha problemi di sincronismo ed è in grado di riprodurre fedelmente tutti i vostri programmi originali. (Attenzione! RIPRODUCE ESCLUSIVAMENTE PROGRAMMI ORIGINALI, PER COPIE DI SICUREZZA AD USO STRETTA-MENTE PERSONALE!!!) È in grado di copiare anche i più impossibili come "DRAGON'S LAIR". Garantito qualsiasi prova!!! Non potete perdervi questo nuovo ed utilissimo prodotto americano. Ora con istruzioni in italiano!!!

ACTION REPLAY 2

(disponibile anche per AMIGA 2000)

La prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per amiga 500/1000 con opzioni di freeze: permette di sproteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendoti di creare giochi di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, (vite infinite ecc.). permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento dal medesimo posto. salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco, consentendoti una facile hardcopy anche su stampante. funzione moviola (rallenta programmi e giochi). potente virus-detector, sprinteeditor, oltre che ad un monitor straordinario per il linguaggio macchina. questo e molto, molto di più, ti aspetta in amiga action replay!!! **il tutto ad un prezzo eccezionale! versione originale con manuale in italiano L. 169.000**

AMTRAC - TRACBALL AMIGA

Grandiosa novità, finalmente disponibile per Amiga il noto tracball si sostituisce al mouse esegue alla perfezione le medesime funzioni, ed oltre ad avere una sensibilità e precisione indubbiamente migliore, risolve moltissimi problemi di spazio bastano 20 cm.e dato che non bisogna spostarlo basta sfiorare la sfera, utile, semplice, divertente e sopratutto molto preciso.
IN OFFERTA **L.89.000**

AMIGA PENNA OTTICA (OFFERTA DEL MESE!)

Divertente, permette di usare molti programmi grafici, come deluxe paint ecc. Disegnando direttamente sul video, molto semplice da usare, istruzioni in italiano.
L. 29.000

SUPER 64 EMULATOR

Ultima versione del famoso emulatore C64, completo di interfaccia hardware per la connessione con le periferiche del 64
L. 29.000

SUPER SYNCRO V. 3.0

Nuova versione del più potente copiatore Hardware, con nuovo CHIP castum, vi permette di effettuare copie di sicurezza ad uso strettamente personale della maggior parte del software protetto, opzione Quick-copy in meno di 1 minuto, semplice installazione, funziona su Amiga 500 & 1000.
L. 89.000

MOUSE SELECTOR

Utilissimo permette di collegare contemporaneamente il mouse ed il joystick e selezionare tramite interuttore quello desiderato, senza dover ogni volta sconnettere e rischiare di danneggiare il computer.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

PRESENTI ALLO SMAU '91
pad 14 A/B "NEWEL"

VENDITA ANCHER PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO tel.02/323492
UFFICI tel.02/3270226
FAX 24h tel.02/33000035
UFFICIO SPEDIZIONI tel.02/33000036
APERTO IL SABATO - CHIUSO IL LUNEDI'

NOVITA' ASSOLUTA

PEN-BRUSH AMIGA

Rivoluzionario meglio di una penna ottica, di un mouse eccezionale per disegnare, livello professionale molto precisa si usa direttamente sul tavolo. FANTASTICO!!!
L. 198.000

NUOVI PRODOTTI

TRACKBALLSENZA FILO	L. 149.000
MOUSE SENZA FILO	L. 139.000

DIGITALIZZATORI AUDIO "STEREO"

SUPER PRO SOUND DESIGNER V. 3.0 IN OFFERTA L. 99.000

È un sistema altamente avanzato di digitalizzazione stereo a 4 canali per tutti i tipi di Amiga. Permette la digitalizzazione multipla, questo stupefacente pacchetto può essere utilizzato sia per il semplice divertimento o per impieghi professionali, è compatibile Midi, lo potete attaccare al vostro stereo HI-FI, finalmente potrai digitalizzare la tua voce od un qualsiasi suono o rumore, riascoltarlo, modificarlo, manipolarlo. Banda passante 20Mhz. Il tutto corredato di un ottima software originale inglese, e di un dettagliato manuale d'uso, è inoltre compatibile con i principali software tipo AUDIO-MASTER III ecc.

SOUNDMASTER AMIGA L. 249.000

Eccezionale campionatore stereo HI-FI per un utilizzo anche professionale. È l'ultima innovazione tecnologica nell'ambito dei digitalizzatori audio. Incorpora ingressi audio line e microfonici per campionature. Fino a 100Khz mono e 56Khz per canale in stereo.

SUPER STEREO L. 179.000

Ottimo campionatore stereofonico per Amiga permette digitalizzazioni da 56Khz in mono e da 38Khz in stereo, eccezionale rapporto qualità prezzo. Comprende ingressi audio line e microfonici.

Canon
ion
Still Video Camera RC-260

LO STRUMENTO DI COMUNICAZIONE DINAMICO E IMMEDIATO

la macchina fotografica elettronica che si può collegare al computer

prezzo L 1.450.000

GARANZIA 12 MESI

- **DRIVE INTERNO PER AMIGA 500** L. 149.000
- **DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000 PASS. + DISCONNECT** L. 149.000
- **DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000 (COMPLETO)** L. 139.000
- **DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 5"1/4** L. 249.000

UTILITY DISK DEL VALORE DI L. 50.000 IN OMAGGIO

AMIGA PC AT EMULATOR

ATONCE
PC 286 EMULATOR AT
AMIGA 500
MULTITASKING

NUOVA VERSIONE ora con grafica VGA

Lire 390.000

adattatore per amiga 2000 L120.000

MANUALE IN ITALIANO

• ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500, 1000 E 2000

Costruite con i migliori materiali, le nuove espansioni di memoria dell'ultima generazione usano i nuovissimi chip da 1 mbit che sono notevolmente più veloci, autoconfiguranti, slim line, e con 1 anno di garanzia!

512K per A500	L. 75.000
512k + clock per A500	L. 95.000
*1,5 MB "PLUS" + clock	L. 199.000
*2 MB + clock	L. 289.000

*ora consentono la vista di 1 MB di chip ram con il nuovo AGUSS 8372.A

2 MB per A1000	L. 399.000
2 MB per A2000	L. 390.000

BOOTSELECTOR L. 19.000

Trasorma il drive esterno in DF0: (interno) utile per evitare l'usura eccessiva del drive interno, e risolvendo inoltre problemi di compatibilità con il drive originale. Kit di semplicissima installazione.

KICKSTART 1.2 & 1.3 ROM L. 89.000

Scheda da montare semplicissimamente all'interno del vostro amiga 500/2000 e vi permette di avere a disposizione i due sistemi operativi 1.2 per la compatibilità con tutti i giochi, 1.3 per le nuove espansioni l'hardisk ecc. Indispensabile!!!, (non necessita di saldature) specificare versione richiesta.

INTERFACCIA 4 JOYSTICK

Permette di collegare contemporaneamente 4 joystick all'amiga e quindi di giocare in 4 contemporaneamente a giochi tipo CALCIO, PALLAVOLO ecc.
DISPONIBILE !!! L. 29.000

AMIGA TELEVIDEO

interessantissima interfaccia permette di ricevere il segnale televideo (dalle principali tv collegate come: rai, telelombardia ecc. ecc.) di semplice installazione permette oltre la visualizzazione a video la possibilità di salvare su disco e di stampare direttamente. utilissimo.

Solo per amiga 500/2000

IN OFFERTA SPECIALE NEWEL L. 149.000

richiedi il nostro nuovo catalogo gratuito specificando il computer posseduto

Confezione 200 etichette per floppy disk, colorate appositamente studiate per dischi 3 1/2 con un speciale collante che non danneggia i dischetti.
L. 19.000

C'E BULK E BULK
TI OFFRIAMO DISCHETTI DI QUALITÀ 3 1/2 DS-DD CERTIFICATI UNO AD UNO.

SONY CONF. DA 50 PZ. L. 900 CAD.
SONY CONF. DA 100 PZ. L. 800 CAD.
SONY CONF. DA 200 PZ. L. 700 CAD.

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19% E SONO COPERTI DA GARANZIA DI 12 MESI

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CAPCOM/US GOLD Per Amiga & Atari ST L. 29.900

MERCS

Non appena caricato il gioco ho pensato: "Ma tu guarda che peccato! Se solo Mercs fosse stato disponibile un po' prima e avessi così avuto il gioco definitivo fra le mani assieme a Warzone... Già che c'ero avrei potuto tranquillamente fare una sola recensione con due commenti!". Capisco che un simile discorso potrebbe anche sembrarvi eccessivamente pragmatico, ma vi assicuro che con parecchie centinaia di recensioni all'attivo ad un certo punto la tentazione diventa forte, specie se la temperatura è tale che in preda ai miraggi non so mai quale sia il monitor giusto sul quale scrivere...

Cosa diventa un Presidente degli Stati Uniti una volta concluso il mandato? Ovviamente diventa un ex-Presidente, e che cosa fa un ex-Presidente per campare? Oltre a godere di una certa indennità statale garantita deve cercare di sfruttare al meglio quella popolarità di cui ha goduto per almeno un quadriennio (rimanendo ovviamente nel limite del lecito, sponsorizzare una marca di boxer sarebbe ad esempio di dubbio gusto...). Ecco quindi il motivo di fugaci apparizioni a qualche cerimonia pubblica oppure brevi conferenze in una qualche fondazione, senza nemmeno trascurare eventuali ipotesi di carattere umanitarie che di certo male non fanno (specie alla reputazione)... Ed è stato proprio nell'adempimento di un lodevole tentativo pacifista nel cuore dell'Africa centrale (in realtà voleva organizzare un importazione segreta su vasta scala di mosche tze-tze per far venire la malattia del sonno a tutti quelli che non l'hanno rieletto, praticamente la nazione intera, e sì, perché in realtà lui era figlio di un immigrato clandestino polacco e... ecc/ecc) che il nostro buon ex-presidente è stato rapito dalla tribù ribelle degli Zululani per ragioni ignote (secondo notizie trapelate da alcune fonti non accreditate, e poi subito smentite, vogliono trasformarlo in un succulento spezzatino di carne presidenziale a stelle e strisce da rivendere a prezzi spaventosi ad alcune tribù cannibali filoSaddamiche...). E' evidente che qualche d'uno avrebbe pur dovuto tentare di salvare il buon uomo fatto prigioniero (se non per salvare lui, almeno la faccia!), solo che per sconosciute ragioni diplomatiche improvvisamente addotte dal governo centrale (loro pensavano ad un bel brodino...) è stata subito scartata l'azione diretta militare affidando le sorti della missione ad un paio si pizzaioli portoricani assoldati in qualità di presunti mercenari (ma solo perché spacciavano droga all'interno dei calzoni farciti)... A questo punto può aver finalmente inizio il gioco, ma siccome è anche finito lo spazio non posso purtroppo aggiungervi nulla di più... Ma no, suvvia, non fate così! State tranquilli, sono sicuro che riuscirete a cavarvela ugualmente da soli... (Dopo tutti questi anni!)

MAX

Amiga

Visto che abbiamo già accennato all'evidente somiglianza con Warzone vi dico fin da subito che, dovendo scegliere, il mio giudizio propenderebbe decisamente nei confronti del primo piuttosto che per quest'ultima fatica della Tiertex (che comunque ho visto in netto miglioramento rispetto ad altre conversioni, speriamo bene per Alien Storm!). Nel paragone Mercs perde decisamente colpi sia dal punto di vista delle realizzazione tecnica, sicuramente non entusiasmante, sia per una giocabilità nel complesso di gran lunga meno "rigorosamente arcade" che vi avevo invece segnalato nel gioco della Core. Alcune idee buone ci sono (per lo più riprese dal coin-op) come ad esempio la possibilità di impossessarsi di alcune armi nemiche che troverete sulla strada (tipo jeep o mitragliatrici) e soprattutto lo scrolling multidirezionale che rende l'azione un attimino più dinamica, la possibilità di giocare in due (non in tre, ma meglio che niente), d'altro canto però non si possono non considerare le dimensioni dello schermo penosamente ridotte ad una "fettina" verticale, l'ostinazione di alcuni programmatori per i proiettili in tinta con in fondali (daltonismo galoppante?) e anche l'assoluta mancanza di rilevazione dei colpi per alcuni grossi nemici (capanne, carri armati) non di fine livello (che quindi saltano improvvisamente per aria senza nessun preavviso). Detto questo ritengo Mercs un gioco giustamente atteso che tutto sommato non ha completamente deluso, ma non ve lo potrei certo consigliare a tutti indiscriminatamente!

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
74%

ST

Considerate le dimensioni ristrette dell'area di gioco e un sonoro nella norma le due versioni dovrebbero essere praticamente identiche.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

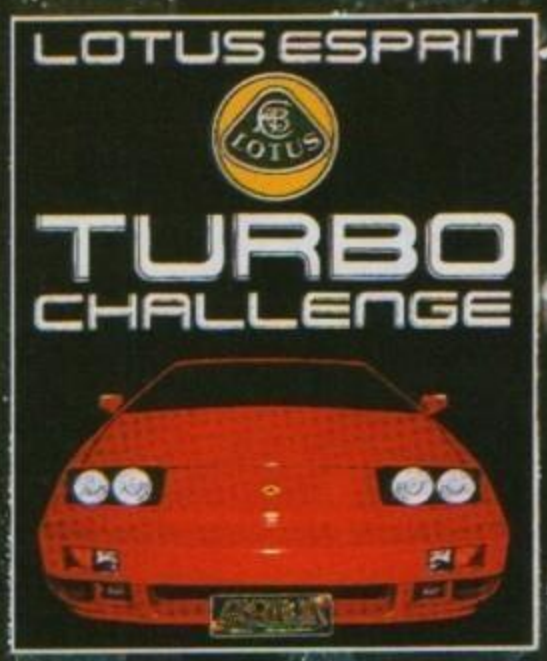
http://www.oldgamesitalia.net/

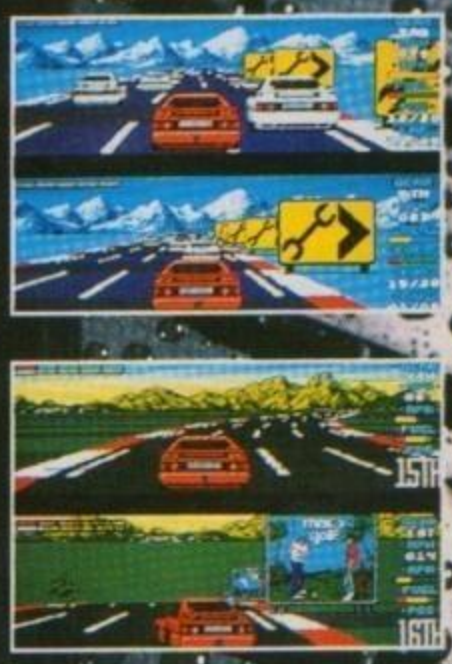
ONLY GREMLIN CAN DO THIS

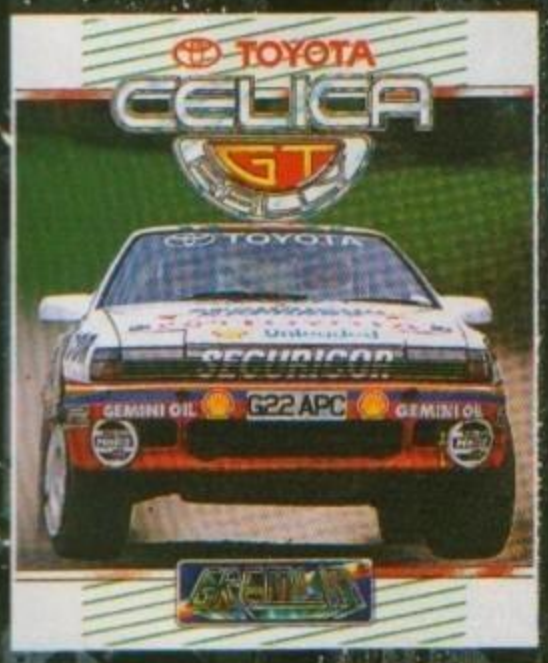
TOYOTA CELICA GT4 RALLY: **820** kappa -febbraio-, **86%** TGM -febbraio-
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE: **94%** TGM -febbraio-
TEAM SUZUKI: **900** (K VOTO) Kappa -marzo-

LOTUS

Disponibile per **C64, AMSTRAD, AMIGA ed ATARI ST.**





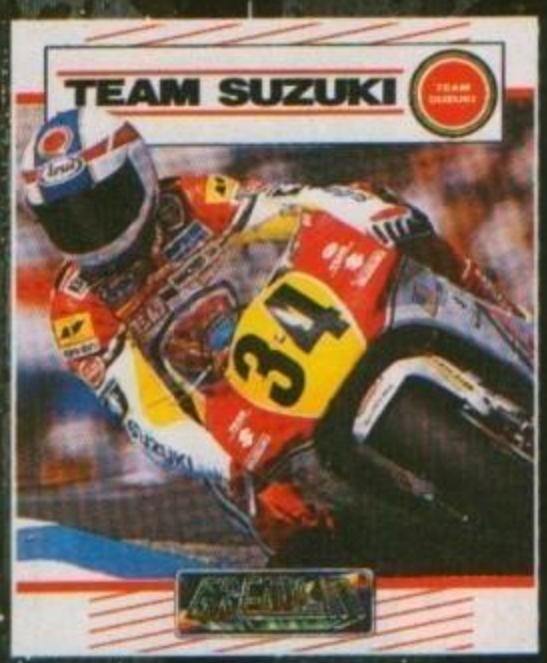


TOYOTA
CELICA
GT
RALLY

Disponibile per **AMIGA** ed **ATARI ST.**

TEAM
SUZUKI

Disponibile per **AMIGA** ed **ATARI ST.**



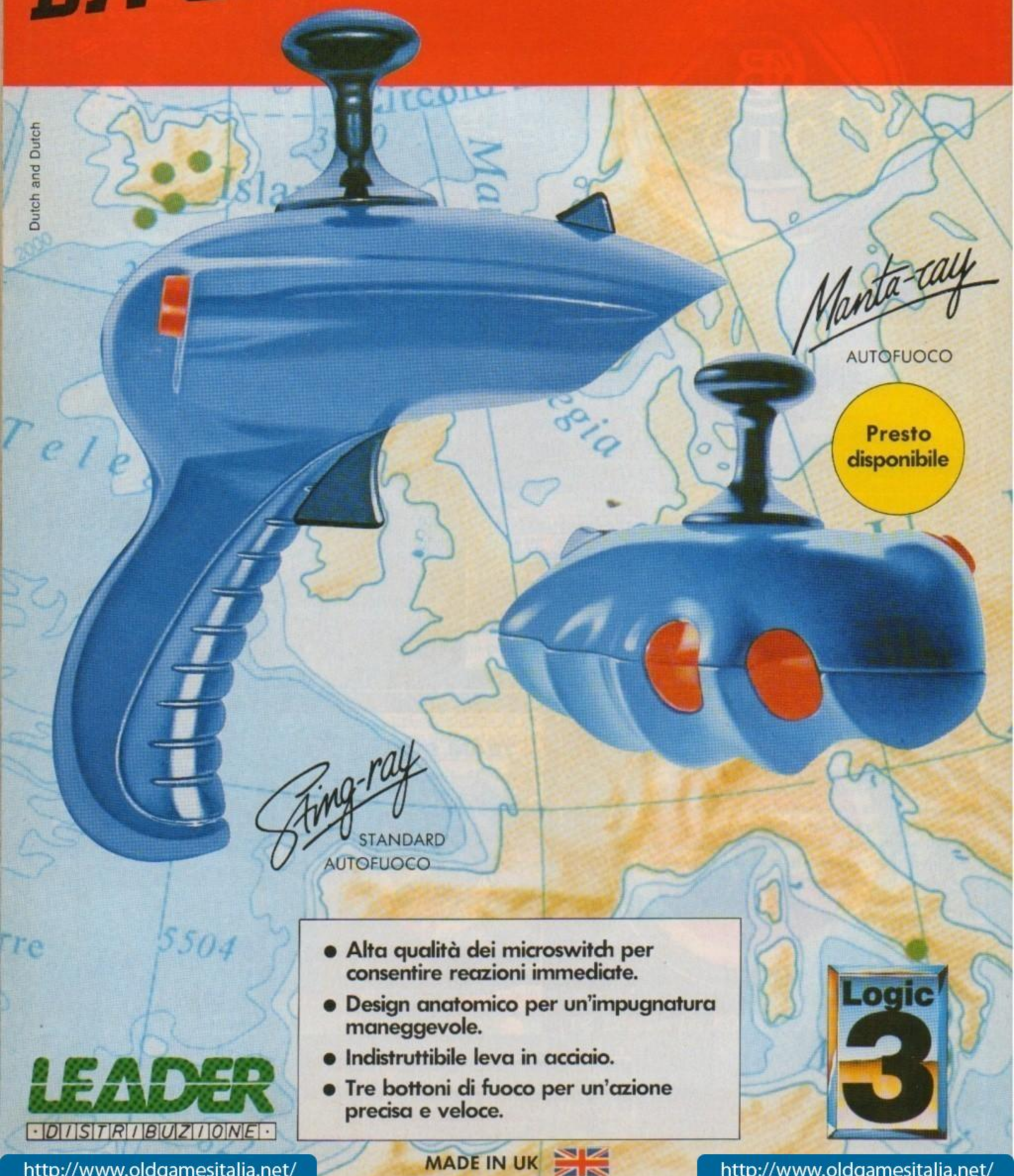
GREMLIN®

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DA UN ALTRO PIANETA



- Alta qualità dei microswitch per consentire reazioni immediate.
- Design anatomico per un'impugnatura maneggevole.
- Indistruttibile leva in acciaio.
- Tre bottoni di fuoco per un'azione precisa e veloce.

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

Logic 3

MADE IN UK

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Denton Design per Amiga L. 29.900

WRECKERS

Nel 3134 i viaggi interstellari sono all'ordine del giorno, ma considerato che andare a spasso nello spazio non è tanto facile quanto fare un giro in bici...

Sapete, le nebulose ...le nove ..le supernove...i buchi neri, tutto ha reso difficile avventurarsi nello spaziosi e si è trovato conveniente utilizzare delle stazioni spaziali che, attraverso una complicata serie di trasmissioni radio, riuscisse a fornire a tutte le astronavi una rotta sicura da seguire. Tutte le stazioni sono perfettamente autonome e interamente gestibili da robot, ma il consiglio della federazione galattica vuole andare sul sicuro e ha stabilito che su ogni stazione siano presenti almeno tre ufficiali umani criogenizzati. Bisogna ammettere che stavolta la scelta della federazione non è completamente biasimabile. Infatti un nugolo di spore aliene si dirige verso la stazione spaziale Beacon 04523N e a bordo di quest'ultima, tra breve, si avrà proprio bisogno di qualcuno che organizzi le difese. Nel gioco vero e proprio tocca a voi impersonare i tre ufficiali (anche se è possibile scongelarne, e quindi renderne operativo, solo uno per volta) e fare in modo che le malefiche spore verdi non abbiano la meglio.Le spore attaccano la base in ondate successive, ma questa dispone di ben tre livelli di difesa da contrapporre e in tutti si rivelerà essenziale e determinante il vostro operato. Il primo livello di difesa vi permette di intercettare le spore prima che esse si posino sulla superficie della base; è composto da un enorme "condotto aspirante" di cui voi potete controllare l'estremo libero (c'è bisogno di dire che l'altro estremo è attaccato alla base?). Se usato saggiamente questa sorta di mega-aspirapolvere galattico vi consente di ridurre drasticamente il numero di avversari che dovrete affrontare in seguito (in questa fase le spore aliene ricordano tremendamente dei piselli). Il secondo livello di difesa vi permette di distruggere le spore una volta che queste si sono posate sulla superficie esterna della base. Grazie ad un jet-pack collegato ad una tuta spaziale potete avventurarvi nello spazio intorno alla stazione ed irrorare le maledette spore con un devastante agente chimico. Per quelle (fortunate) spore che fossero riuscite ad eludere i primi due livelli di difese (e riuscissero ad entrare nella base), c'e il terzo pronto ad accoglierle. Il terzo livello di difesa è molto meno esotico degli altri due ma è sicuramente efficacissimo. Voi, fucile in mano, dovete limitarvi a far fuoco su qualunque ammasso verdastro si muova nella stazione. In questo compito sono di grande aiuto i droidi che pattugliano la stazione e quelli che potete eventualmente costruire negli appositi locali della base. Ci sono diverse classi di robot. La principale, perché la più fornita, è quella dei robot guerrieri, subito seguita da quella dei droidi per pulizie e da quelle dei robot medici. Nella classe dei robot guerrieri annoveriamo ben sei tipi di droidi. I primi tre sono immediatamente disponibili, mentre per potere usufruire dei servigi degli altri tre dovete prima raggiungere il grado adeguato. I robot delle pulizie non appartengono ad una categoria particolarmente devastante, ma riescono comunque ad eliminare qualche spora letteralmente "spazzandola via". I robot medici, invece, sono estremamente utili. Questi possono essere mandati in qualunque punto della base a prestare soccorso a droidi danneggiati, garantendo un continuo ricambio di forze. Stavo quasi per dimenticare che in effetti un quarto livello di difesa esiste, ma è di stampo alquanto drastico e non direttamente controllabile. Il livello in questione è rappresentato da un sistema di autodistruzione automatico (a tempo) che si innesca immancabilmente ogni volta che un agente alieno penetra nella stazione. Se entro 60 minuti dal momento della prima intrusione la base non è completamente libera da alieni, questa (con voi dentro) esplode.

Giancarlo Calzetta.

Amiga

Amo l'azione dei giochi della Denton. Il passare da una situazione di relativa calma con nulla da fare (se non scrutare lo spazio circostante col radar) a situazioni mega-intricate (come il dover stabilizzare un generatore che sta per fondere mentre un'ondata di spore sta attaccando la base e mentre i vostri droidi vi si rivoltano contro perché gli alieni hanno preso il controllo della sala computer) riesce sempre ad esaltarmi un sacco. Il background è veramente curatissimo, con un libretto che vi immerge nell'atmosfera da stazione spaziale e tutti i droidi con una personalità ben precisa. Purtroppo non sono tutte rose e fiori (bel contrasto - nd J.H.). Graficamente il gioco non è molto curato, anzi direi che è proprio bruttino: lo scrolling scattosissimo e gli accorgimenti quali i campi stellari vecchio tipo, o i bordini neri intorno ai robot, sono veramente deprimenti, e il sonoro non aiuta di certo. Ricapitolando, sicuramente un gran bel gioco che però non piacerà a tutti (fanatici del "non pensare tanto a ciò che fai" vi ho avvisati!).

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
84%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GameBoy
L. 159.000

In omaggio il gioco Tetris.
Giochi per GameBoy
a partire da **L. 59.000**

Atari Lynx
L. 219.000

In omaggio California Games.
Giochi per Lynx
a partire da **L. 59.000**

Centinaia di giochi disponibili per MegaDrive,
Super Famicom, Atari Lynx e GameBoy!
Richiedeteci il listino!

MegaDrive
L. 299.000

La fantastica console a 16 bit con presa Scart - nuova versione UNIVERSALE, accetta **tutti** i giochi sia europei che giapponesi!
Giochi per Sega MegaDrive a partire da **L. 79.000**

Superofferta:
console + 2 giochi a solo
L. 439.000
Disponibile anche il convertitore Euro/Japan a sole **L. 29.000**

Super Famicom
L. 559.000

La nuovissima console Nintendo con presa Scart.
Giochi a partire da **L. 129.000**

Superofferta:
console + 2 giochi a solo
L. 759.000
AFFRETTATEVI!

Prezzi sempre IVA compresa

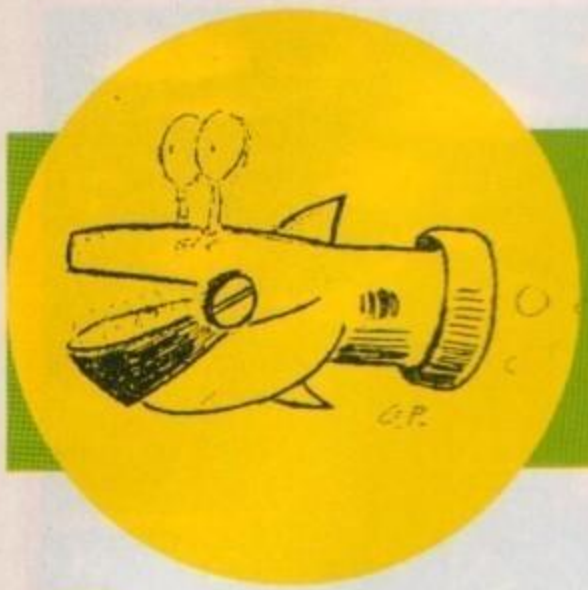
Viale Monte Nero 15
20135 Milano
Tel. (02) 55.18.04.84 r.a.
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)
Negozio aperto al pubblico tutti i giorni dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19.
Vendita anche per corrispondenza.

FLOPPERIA SRL

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SEGA per Megadrive



SONIC
the Hedgehog

Dopo una lunga attesa, in cui la mia pazienza è stata messa a dura prova, è giunto in redazione il gioco più chiacchierato in questi ultimi mesi per la potente console della Sega; Di cosa sto parlando!? Ma naturalmente di lui! SONIC il porcospino più simpatico del mondo.
Non mi verrete a dire che non sapete chi è costui, vero? Beh!
Se fosse così allora continuate a leggere la recensione che segue e scoprirete un gioco davvero fantastico.

GAMES machine TOP SCORE

Dopo l'incredibile successo di Mario, il ré delle piattaforme (che onestamente non capisco cosa abbia di tanto speciale), ecco che spunta all'orrizzonte un nuovo personaggio dal naso di volpino, dalla criniera di draghetto, e dall'incredibile velocità, ma che alla fine risulta un porcospino!
Sonic è un simpatico personaggio in stile Disney disegnato dai magici programmatori della Sega; se ne era cominciato a parlare già nell'autunno dell'anno scorso, e chi ebbe la fortuna di vederne le prime immagini lo definì come il migliore platform game mai visto sin'ora.
Vi posso assicurare che quelle persone non si sbagliavano affatto.
Devo dire che più passa il tempo e più mi rendo conto di quante potenzialità nascoste abbia il Megadrive: gli ultimi titoli (es: MICKEY MOUSE, SONIC, ALIEN STORM, OUTRUN, etc.) sono qualcosa di eccezionale, e ogni novità migliora rispetto all'altra in modo sorprendente; alcuni titoli da quattro M. Bytes sono addirittura al livello qualitativo delle cartucce da otto/dodici M. Bytes!
Scusate se mi sono leggermente scostato dall'argomento principale di questo discorso che come sapete è SONIC.
Dove ero rimasto? Ah sì vi stavo parlando delle impressioni che avevano avuto le persone su questo gioco.
Sonic è arrivato qui in Italia per importazione americana e a Varese, dove si trova il negozio che gentilmente mi fornisce i giochi per console, le cartucce di SONIC sono state vendute tutte nell'arco di due giorni...
Ma ora passiamo alla descrizione del gioco vero e proprio, credo vi siate già addormentati a causa del mini-discorso che vi ho fatto sino ad ora, mi auguro di non avervi annoiato eccessivamente, ma una piccola introduzione a un gioco come questo era necessaria.
Signori e signore, ecco a voi Sonic.(Applausi, prego!)
Il professore pazzo Dr. Robotnik ha avuto lo schizzo di intrappolare migliaia di innocenti animaletti in piccoli robot, rendendoli molto cattivi.
Per fortuna uno di questi, ed esattamente un porcospino, riuscì a salvarsi e giurò di porre fine a questa triste situazione.
Sonic dovrà attraversare ben sei mondi ognuno dei quali è costituito da tre round; tutti molto lunghi.
Il primo stage vi vede coinvolti in un mondo di colline verdeggianti, lunghe pianure, tunnel, e naturalmente tante piattaforme

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

volanti!
Nel secondo stage avrete a che fare con laghi di lava, fiumi incandescenti, e improvvise eruzioni vulcaniche.
Il terzo mondo lo troverete decisamente simile ad un flipper gigante, e il quarto... Beh! Scopritelo da voi.
Sonic ha come unica difesa e attacco il proprio corpo che presenta grossi aculei affilati, questi sono micidiali quando il nostro personaggio si raggomitola in lunghi e maestosi voli a incredibili velocità.
Comunque durante la strada potrete trovare alcuni oggetti che vi regaleranno l'invulnerabilità, lo scudo, e delle scarpette ipervelociti.
Oltre a queste icone sarà bene raccogliere più anelli possibili dato che questi rappresentano la vostra energia; infatti ogni volta che verrete colpiti da qualcosa perderete tutti, o quasi, gli anelli raccolti sino a quel momento.
Alla fine di ogni round, se avrete raccolto almeno cento anelli, potrete saltare in un mega anellone che vi condurrà in uno stage bonus; mentre al termine di ogni stage dovrete affrontare il professore che vi attaccherà con strane macchine volanti.
Lo stage bonus sopra accennato è uno dei fattori che rendono Sonic un gioco speciale: Una volta entrati nel grosso anello verrete sobbalzati in una dimensione in cui tutto ruota a trecentosessanta gradi (bisogna vederlo per crederci!) e come fondale ci sono dei pesci che poi vengono sostituiti in uccelli, e dietro di essi ci sono livelli di nuvole in parallasse.
Questa strana dimensione nasconde alcune gemme del chaos (Chaos Emeralds) che una volta raccolte tutte e sei vi trasporteranno in uno stage speciale; che purtroppo non ho ancora potuto vedere essendo molto difficile raccogliere questi preziosi quando ti ruota tutto in torno!
Ogni mondo è popolato da animali meccanici che se vengono colpiti lasciano fuggire le povere bestioline racchiuse al proprio interno.
Ogni parte del fondale è animato, sono presenti diversi strati in parallasse, e tanta grafica colorata.
Tutti i personaggi e soprattutto quello principale sono disegnati egregiamente e la loro animazione è realizzata molto bene (guardate le foto!).
Lungo il percorso incontrerete delle strane maniglie a mo' di joystick che vi permetteranno di ricominciare da quel punto ogni volta che perderete una vita.

Gabriele Pasquali.

MegaDrive

E' incredibile cosa siano riusciti a realizzare 'sti bravi programmatori della sega in una piccola scatoletta rettangolare di plastica: la grafica è eccezionale, l'animazione lo è ancora di più, e il sonoro è come sempre molto bello.
Tutto scorre fluidamente e a velocità impressionanti (quando è possibile!) , sono davvero rimasto contento di SONIC e mi fa piacere sapere che anche su MEGADRIVE si possano avere prodotti di ottima qualità.
Sulla scia di MICKEY MOUSE, questo gioco avrà sicuramente (anzi stà già avendo) tutti gli elogi che si merita e non mi stupirei se avesse la meglio su Mario.
Spero che FANTASIA sia un gioco della stessa qualità e credo che sarà così dal momento che i programmatori sono sempre quelli di casa SEGA.
Non comprarlo è una follia!
A Sonic avrei voluto dare 99%, ma alla fine ha prevalso la ragione e quindi ho deciso di non commettere l'errore fatto con alcuni giochi come Super Mario World che hanno ricevuto una percentuale che dovrebbe essere data solo al "gioco ideale!".

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
98%

Ricordiamo che i giochi per console che trovate recensiti su questa rivista ci vengono gentilmente forniti dal negozio Computer's Land di Cassano Magnago e Micromania di Besozzo (VA).

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MAGICAMIGAMENTE SONIC!

Il grazioso personaggio in stile Disney creato dai programmatori della Sega per il Megadrive stà riscontrando un enorme successo in molte parti del mondo (tra cui l'Italia), grazie alla grande velocità e fluidità con cui si muove tutto il gioco. Già negli ultimi mesi del 1990, quando "SONIC the hedgehog" fu presentato alle varie fiere di computer/videogame americane nelle sue prime schermate, molti lo definirono come il più probabile miglior platform game mai visto sino ad oggi; e vi assicuro che non si sbagliavano!
SONIC è stato creato per contrastare il ré delle piattaforme, che come sapete è (era NdP) MARIO, e secondo me non dovrebbe avere problemi in proposito! Ultimamente la SEGA ha deciso di riprodurre SONIC in versione arcade (non capita spesso di vedere un gioco da casa convertito poi in coin-op!), e di concedere la licenza alla US GOLD Per la ricreazione del gioco nei vari formati per computer; Non credo che su computer (ad eccezione del PC) si potranno raggiungere gli stessi livelli di velocità che potete vedere su console, comunque sia dalle foto che ci sono giunte in redazione della versione per Amiga in programmazione, sembra che ce la stiano mettendo tutta! Speriamo... In attesa di ulteriori notizie su queste attesissime conversioni cuccatevi la recensione di SONIC per sua eccellenza il Megadrive in questo stesso numero; e non svenitemi davanti le foto!

Curiosità: Chi fosse interessato può procurarsi le magliette con su il faccione di SONIC; purtroppo sono molto costose! (Particolare che non poteva sfuggire a un Gabibbone come il nostro Gabriele NdP) (Paolo, cosa vorresti insinuare?!!).
Bye, bye.
Gabriele Pasquali.

SEGA Megadrive **NEO-GEO** PC Engine

COMPUTER'S LAND
Via Trieste,6 - C. Magnago (VA)
Tel: 0331-204074

MICROMANIA
Via XXV Aprile,80 - Besozzo (VA)
Tel: 0332-970189

PROGRAMMI NOVITA'

MASTER SYSTEM
Indiana Jones
Mickey Mouse
Phisic World
Mission Impossible
T.K.O.
Gauntlet
Paperboy
hunder Blade
Justor D. Boxe
Golden Axe Warrior
Ghouls & Ghosts

GAME GEAR
Golby
Halley Wars
Wide Gear
Berlin Wall
Revenge of Dracon
Popilz
Skeek
Shinking Jo
Golf
Super Shinoby
Out Run
Mappy

GAME BOY
World Ice Hockey
Exting Soccer
Jungle Wars
Sound Boy
Mickey Mouse II
Double Fighter
Burger Time DX
Spartan X

PC ENGINE
Gadash
Splash Lake (CD)
Power Eleven Soccer
Pang (CD)
Ray-Thunder II (CD)
Sherlock Holmes
Tricky
Burai (CD)
Final Soldier
PC Kid II
FI Circus 91
Valis IV

MEGA DRIVE
Arcus Odyssey
Jewel Master
Alien Storm
Saint Dragon
Bimini Run
Flinky
Sonic
Fatest One
Marvel Land
Wrestlewar
Raiden
Street Smart
Bare Knuckle
Alysia
Mustang
Bonanza Bros
Zero Wing
Out Run

ATARI LYNX
Rygar
Slime World
Road Blaster
Xenophobe
Paperboy
Vindicator
Soccer
Hard Drivin'
Ms Pacman
Rampage
Zarlor
Gauntlet
Klax
Rolling Thunder

NEO GEO
Ghost Pilot
Sendoku Densho
King of the Monster
Aso II
Burning Fight
Raguy

SUPER FAMICOM
Type F - O
Super Mario World
Gradius III
Populous
Pilotiwing
Electrizer
Final Fight
SD Great Battle
Hole in One
Sim City
Drakken
Ultraman
Augusta
Big Run
Darius Twin
Y'III
Super Pro Baseball
Ultra Baseball
R-Type II
Jerry Boy
Ghouls & Ghosts III
U.N. Squadron

MEGADRIVE ORIGINALE DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE
PIU' VELOCE, PIU' COMPATIBILE, PIU' DEFINITO

PC ENGINE GT - LYNX - SEGA MASTER SYSTEM
NINTENDO - GAMEBOY - SUPER FAMICOM

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

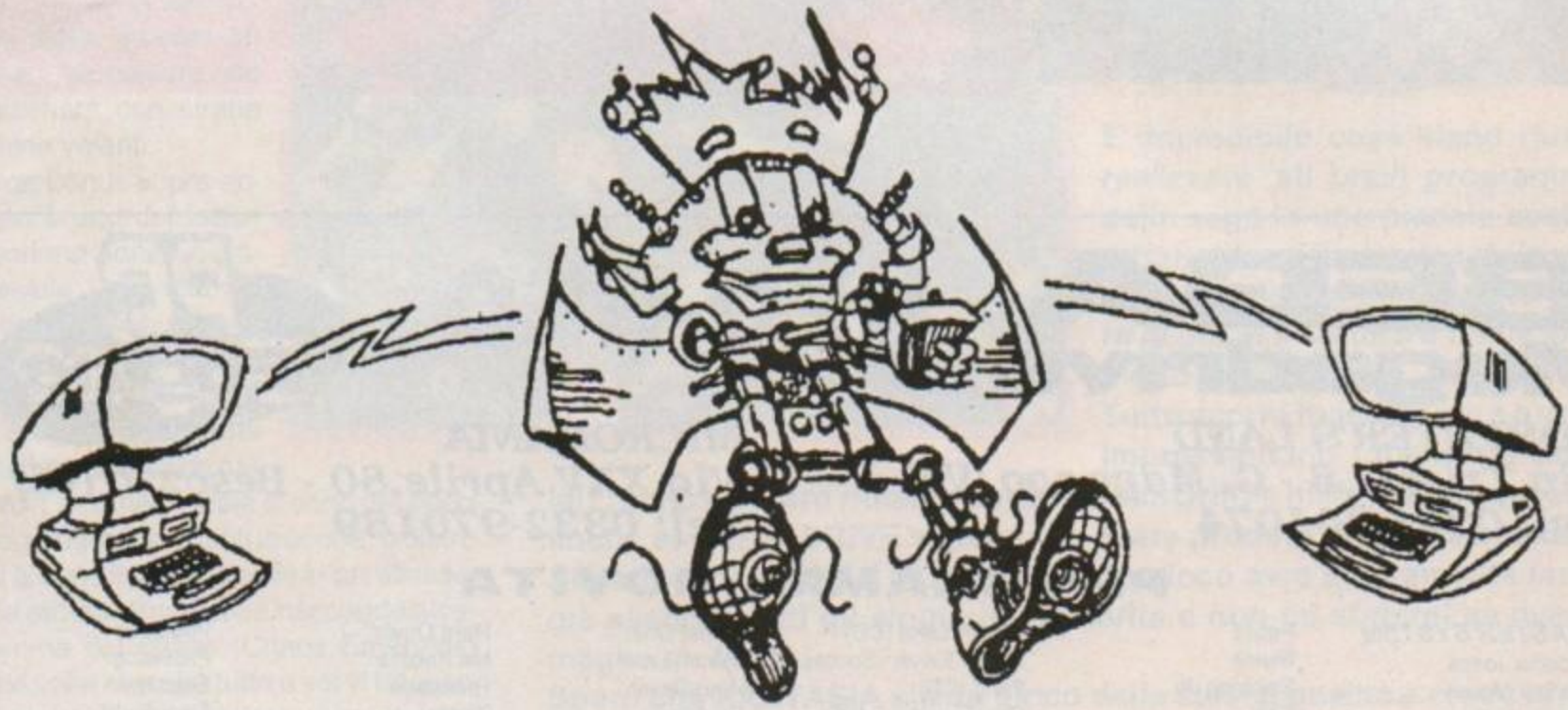
http://www.oldgamesitalia.net/

Dr. SOFT & Mr. HARD snc

THE SOFTWARE HEADQUARTERS FOR "KIDS" OF ALL AGES

Via Amatrice n.24 (Parallela Viale Libia)
Tel. 8389183

VIDEOGAMES
& ACCESSORI



VIDEOGAMES ORIGINALI PER

COMMODORE 64 - AMIGA
ATARI ST - ATARI 2600 - PC
MSX - ECC...

JOYSTICK - MOUSE - DISCHI - CAVETTERIA - ECC...

HARDWARE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Electronic Service

di Bellucci Massimiliano

Installazione
Vendita
Assistenza
Hardware
&
Software

Corso Matteotti, 48 - 57023 CECINA (LI)
Tel. e Fax 0586/63.10.22

COMMODORE POINT

Sistemi MS-DOS e AMIGA

LINEA PC

PC AT 80286 20MHz 0 Wait States
(Landmark Speed 26MHz)
1MB di memoria RAM
1 Disk Drive 3"1/2 o 5"1/4
1 Hard Disk 44MB 28ms AT-BUS
2 Porte Seriali, 1 Parallela, 1 Game
Contenitore desktop con display clock
Tastiera 102 tasti italiana
Scheda Video AVGA 1MB (1024x768 256colori)
Monitor 14" a colori Multiscan 1024x768 0.28
Mouse 3 tasti con software e tappetino

Lit. 1.900.000 IVA COMPRESA !!!

PC AT 80386 33MHz 0 Wait States
(Landmark Speed 56MHz)
4MB di memoria RAM
1 Disk Drive 3"1/2 o 5"1/4
1 Hard Disk 90MB 19ms AT-BUS
2 Porte Seriali, 1 Parallela, 1 Game
Contenitore Big Tower con display clock
Tastiera 102 tasti italiana
Scheda Video AVGA 1MB (1024x768 256colori)
Monitor 14" a colori Multiscan 1024x768 0.28
Mouse 3 tasti con software e tappetino

Lit. 3.600.000 IVA COMPRESA !!!

LINEA AMIGA

AMIGA CDTV	**Lit. 1.230.000**
AMIGA 500 Appetizer (con 4 programmi)	**Lit. 685.000**
AMIGA 2000 con AmigaVision	**Lit. 1.340.000**
AMIGA 3000 25MHz 52MB 2MB RAM	**Lit. 4.950.000**
AMIGA 3000 25MHz 100MB 2MB RAM	**Lit. 5.650.000**
1084S Monitor 14" a colori audio stereo	**Lit. 450.000**
1950 Monitor 14" Multisync a colori	**Lit. 730.000**

ACCESSORI

A1011	Drive esterno x 500/1000/2000/3000	Lit. 170.000
A590	Hard Disk 20MB per A500	Lit. 685.000
A2058	Espansione 2MB x A2000/3000	Lit. 815.000
A2091	Controller H.D. x A2000/3000	Lit. 295.000
A2320	Flicker Fixer x A2000	Lit. 399.000
A2325	Flicker Fixer x A500	Lit. 450.000
A2300	Genlock Semiprofessionale x A2000	Lit. 290.000

NEW !!! NEW !!! NEW !!!
AMIGA TOWER

Supra Ram 500RX	Lit. 275.000
Supra Ram 2000	Lit. 440.000
Supra HD 20 500XP	Lit. 880.000
Supra HD 52 500XP	Lit. 1.200.000
Supra HD 52 x A2000	Lit. 905.000
Supra HD 105 x A2000	Lit. 1.370.000
Supra Modem 2400	Lit. 230.000
Supra Modem 2400MNP	Lit. 490.000

Bulk 3"1/2 Polaroid MF-2DD 100% error free 1-49 Lit. 1.000, 50-99 Lit. 900, 100-499 Lit. 800, 500-1000 Lit. 700

SOFTWARE ORIGINALE per AMIGA, MS-DOS, NINTENDO, SEGA, ATARI ...
TELEFONATECI !!! Non possiamo elencare tutti i titoli a Vostra disposizione per ovvi motivi di spazio, ultimissime novità settimanali in continuo arrivo !!!

FRENETIC
CHARGE OF THE LIGHT BRIGADE
NAVY SEALS
P.P. HAMMER
BILLY THE KID
F15 STRIKE EAGLE II
RBI BASEBALL II
MERCS
SWITCH BLADE II
SHADOW DANCER
WAR ZONE
GORDIAN TOMB

Tutti i prezzi sono IVA COMPRESA

ATARI LYNX con cartuccia 4 giochi	Lit. 236.000
GAME BOY con cartuccia Tetris	Lit. 190.000
SEGA MEGADRIVE con Altered Beast	Lit. 369.000

NEW!!!
STILL VIDEO CAMERA CANON RC260
Nuova Macchina fotografica elettronica, digitalizza l'immagine e la trasferisce su dischetto da 2", eccezionale per digitalizzare immagini abbinata al Videon III
kit completo di cavi, borsa, dischetto, alimentatore e batteria **Lit. 1.400.000**

VIDEON III digitalizzatore video x Amiga **Lit. 570.000** x PC **Lit. 696.000**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ORIGIN, per PC L. 69.900

Worlds Of adventure 2

Un lungo proiettile metallico adibito a navetta spaziale riposava dentro lo smisurato cannone di Percy Lowell. Un giorno prima della data prevista per il lancio, in occasione di una grande fiera, alcuni illustri visitatori salirono a bordo del proiettile per visitarlo... e si trovarono sparati nello spazio verso Marte!

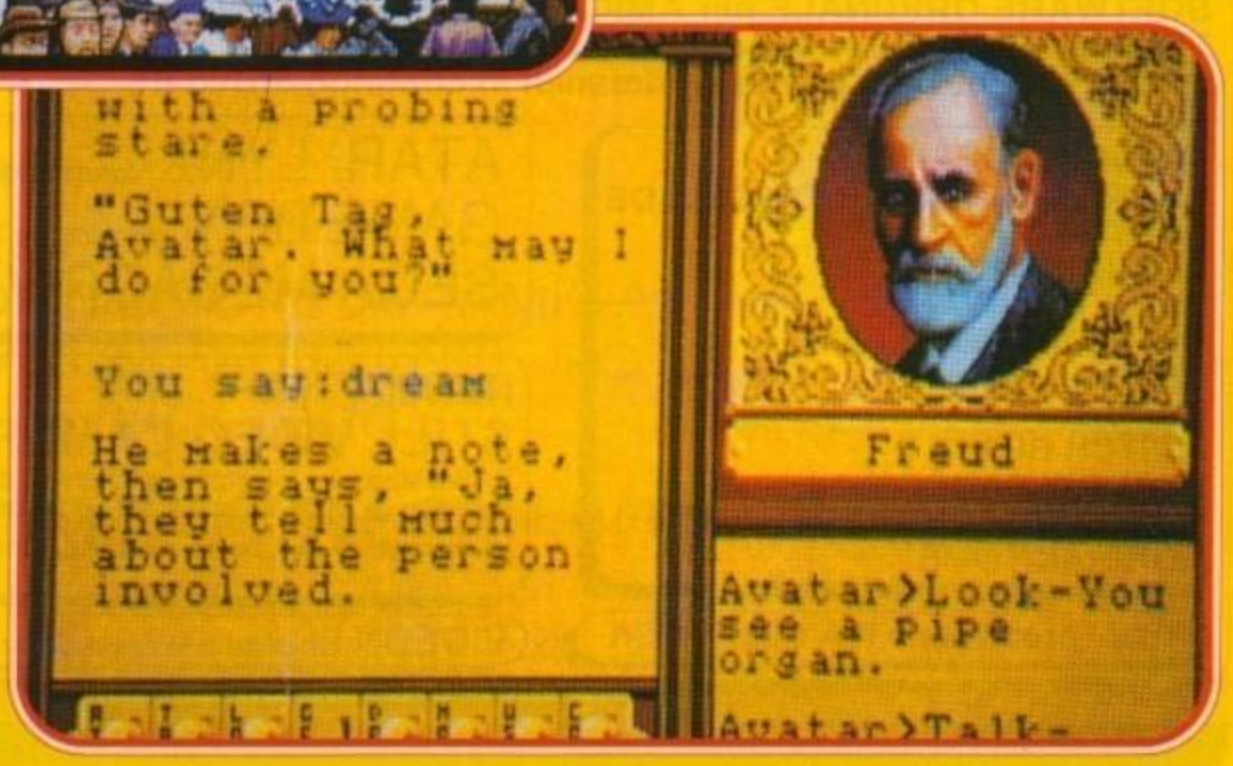
Il solido e virtuosissimo Avatar - eroe dei recenti titoli Ultima - si trovava per caso nel gruppetto in visita al proiettile, con magna felicità dei poveretti in folle corsa verso il pianeta rosso e dei giocatori che ora possono giocare a un'altra delle inesauribili avventure Origin! Ma andiamo in ordine: detto proiettile era - appunto - allestito con tutte le comodità, un po' come nel libro "Dalla terra alla luna" di Verne: in effetti i soggettisti del gioco hanno attinto come idrovore a vecchi classici della fantascienza, imprimendo al gioco (se così riduttivamente possiamo definire un Ultima) un marchio assolutamente peculiare e un'atmosfera ineguagliabile. Il piano di gioco è innanzitutto trasferito al pianeta rosso, in un mondo affatto alieno che ha stimolato la fantasia di molti scrittori del passato (Wells e Bradbury, solo per citarne alcuni) e, in misura minore, del presente. L'avventura vera e propria inizia quindi dopo l'"ammartaggio": il proiettile giace comodamente sulla ciprigna sabbia marziana, in eccellenti condizioni, eccezion fatta per la porta incastrata. Ed ecco qui la prima grana per le ampie spalle dell'Avatar, che dovrà esplorare il proiettile-navicella cercando roba utile. Ma fermi tutti: prima avevo accennato ad illustri passeggeri, no? Sottolineo quindi questo punto: Martian Dreams contiene una ricca galleria di celebrità del passato: Nikola Tesla, Sigmund Freud, William Cody (ma lo conoscerete tutti come "Buffalo Bill"), Wyatt Earp (avete presente "Sfida all'OK corral"?), Marie Curie, Thomas Edison, e via così. Non è affascinante? In particolare, il gruppetto del baldissimo Avatar comprende Nellie Bly e il "Doc" Spector. Sono sicuro che gli "ultimari" conosceranno costui, visto che è lo scienziato impazzito in "Savage empire" - il primo titolo "Worlds Of Ultima", vedi alcuni TGM fa - che il nostro Avatar ha dovuto recuperare dalla remotissima Eodon. Nel proiettile troviamo - quale onore! - Sigmund Freud, che si mostrerà molto interessato ai vostri sogni; per vostra fortuna non vi chiederà la parcella: temo che altrimenti sarebbe assomigliata pericolosamente a un buco nero per il vostro conto in banca! Oppure, sempre nel microcosmo del proiettile, incontriamo quell'eccentrico genio di Nikola Tesla, che - ira e rabbia! - non vuole entrare nel vostro gruppo. Ma che veggo? Un organo a canne? UAO, Sforzo liquido! (ringrazio "Balle spaziali" per la citazione) Devo assolutamente suonarlo, da buon musicista dilettante: attacco le prime note della "Toccata e fuga in re minore" di Bach... e mi accorgo che si può suonare solo con i tasti da 1 a 0! Spiegatemi voi come posso suonare un pezzo che si estende in oltre sei ottave con dieci tasti, per tacer del grande sonoro quadrifonico che otterrei dall'altoparlantino del PC - come si sentirà con la AdLib? Ma basta con le amenità gratuite: nel proiettile troverete anche una stiva contenente una quantità sibaritica di equipaggiamento per i vostri eroi: armi, vestiti, sciarpe, libri; manca una cosa fondamentale: che cosa si respira su Marte? Succo di pomodoro, forse? Marte potrebbe sembrare anche un ciclopico pomodoro, ma per vostra fortuna si respira aria rarefatta. Direi quindi che la vostra avventura può iniziare: nella confezione ORIGINALE del gioco troverete tutta la documentazione necessaria, con tanto di mappa marziana.

Non posso più tergiversare: devo proprio dirvi in che consiste la vostra missione. Facciamo un altro salto nel tempo (rubata in pieno al "Rocky horror show") e andiamo al momento prima dell'esplosione che scaraventò nell'etere il macroproiettile: l'intro del gioco ci mostra una mano che dava fuoco alla miccia; incendio doloso, quindi! Che c'entri qualcosa l'inquietante monaco russo Grigorij Rasputin? Non lo so davvero, è solo un'ipotesi - ma nel gioco lo incontrerete! - come tante altre, fatto resta che qualcuno S'HA DA INCOLPARE!

Oltre a questo incontrerete la civiltà marziana, dettagliatamente descritta nei manualetti, e la fauna del pianeta-pomodoro, dall'aria poco invitante. Ma non preoccupatevi troppo di questo: per essa, voi siete mooolto invitanti, e soprattutto saporiti; avrete capito che i combattimenti ci sono.

Ci sono anche i viaggi nel tempo e tutta una serie di risvolti psicoantropologici che si trovano - per ora - solo nei giochi Origin. Il vostro scopo quindi, sarà soprattutto esplorare e vivere questo nuovo e fantastico (in tutti i sensi) mondo, in cui non mancheranno mai nuove e sorprendenti scoperte, unite ad una massiccia dose di dialoghi e parole chiave da sfruttare in essi.

Dedico le penultime righe all'interfaccia utente, identica a quella di Ultima 6 e di Savage empire, in cui c'è una finestra sul paesaggio (eternamente gestito a quadratini, anche se ci hanno aggiunto una finta prospettiva) e un'area



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MARTIAN DREAMS

PC

di stato per i personaggi, accompagnati da una finestra per azioni e interazioni, e infine da una barra di interruttori per i comandi principali.
Martian Dreams è abbastanza un succhiaconfigurazioni perché esige il pienone di RAM base, rappresentato dai classici 640 K. Chi usa CGA, TGA, HGA, o altre vecchie/strane schede dovrà rinunciare, perché sono previste solo EGA e VGA/MCGA, entrambe in 320 X 200, con la seconda sfoggiante buona parte dei suoi 256 squillanti colori. Gli orgogliosi proprietari di schede audio dovranno avere almeno 256K in aggiunta ai 640 base; è indispensabile un disco rigido, di cui il programma si papperebbe poco più di 5 Mb nella versione completamente scompattata.
Per giocare niente joystick; il mouse è consigliato, ferma restando la necessità di usare la tastiera nei dialoghi.

W.B.

GAMES machine

STAR PLAYER

La Origin è ormai un baluardo della produzione videoludica, come la sua produzione che è pressoché assurta a simbolo di qualità nel proprio genere. Immancabilmente Martian Dreams si rivela all'altezza delle aspettative, essendo un'avventura altamente profonda, durevole, intricata, per non dire decisamente intrigante. Ho soltanto una cosa contro Martian Dreams (e la serie Worlds Of Ultima in generale): da un punto di vista puristico sono abbastanza improponibili come giochi di ruolo; sono fermamente convinto che l'unica ambientazione valida per essi sia - per intenderci - quella tipo Dungeons & Dragons, e penso che l'unico vero classico Ultima sia Exodus Ultima 3. A parte questo, la Origin ha imperniato sulla collaudata struttura di Ultima 6 un ennesimo nuovo mondo e ha inanellato un nuovo trionfo, offrendoci un'avventura di ruolo basata su un'ambientazione e un'idea davvero splendide e inedite: in effetti il solo potersi trovare a tu per tu con grandi del passato come Tesla o Freud è galvanizzante; nel gioco non mancano spunti filosofici e riflessivi che sono una costante della produzione "matura" Origin. La qualità del programma è sostanzialmente invariata rispetto ad U6: l'interfaccia utente funziona (anche se secondo me è migliorabile) e gli appassionati probabilmente formeranno code interminabili davanti agli scaffali che esporranno Martian Dreams. Uniche noie: l'installazione sul disco rigido con scompattazione è dannatamente lunga e pizzosa, e il gioco potrebbe impiantarsi con certe versione del DOS - a me è successo, e ho dovuto cambiarlo.

TECNICA:		GLOBALE
GIOCABILITA':		94%
INNOVAZIONE:		

HOT SHOP

ECR ELETTRONICA

Produzione e distribuzione hardware per Amiga e C-64
Distributore software originale Leader & CTO per Amiga, C-64 e PC

Commodore POINT

Drive esterni per Amiga a partire da	L. 140.000
Espansione di memoria 512K senza clock	L. 85.000
Interfaccia Midi In-Out-Thru	L. 55.000
Action replay Mk. 2 per A/500	L. 175.000
Action replay Mk. 2 per A/2000	L. 195.000

Offerta speciale Amiga Funlab:

Tastiera musicale Kawai 5 ottave Midi, software Steinberg, interfaccia Midi a cavi Midi L. 700.000

HOT SHOP - ECR ELETTRONICA
VICO DEI GARIBALDI 12/R
16123 GENOVA
TEL. 010/206646
CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

SPECIALITA' INFORMATICHE

HOT SHOP è un marchio ECR Elettronica

I nostri prodotti sono costruiti per soddisfare tutte le esigenze dall'amatoriale al professionale

Videogenlock MK. 2+	L. 400.000
Videogenlock A/2000	L. 310.000
Framer Overscan	L.1.000.000
Televideo MK. 2 Amiga	L. 225.000
Televideo MK. 1 C-64	L. 130.000
Provideo MK. 1 C-64	L. 115.000

ATTENZIONE nel nostro punto vendita è possibile assistere alla dimostrazione dei prodotti Videogenlock Framer ed i Campionatori Audio.

Amiga 3000 PREZZO SENSAZIONALE!!!

MA ANCORA Hard Disk, Espansioni 2/8 Mega Mouse di ricambio, Scanner, Campionatori Audio **MA NON BASTA...**

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Quando la ricerca del cibo diventa uno sport esilarante!!!

PREHISTORIK

AMIGA
ST
PC
CPC

LEADER
DISTRIBUZIONE

Indossa i panni... ed "afferra la clava"... di uno dei più singolari e simpatici personaggi della preistoria! Armato di clava ANTICUS, dovrai affrontare scimmie ed orsi folli in 150 screens di frenetica azione.
Esplorerai zone dell'Antartico tuttora sconosciute e la giungla lussureg- aneta a tua disposizione.
Uno dei migliori giochi a piattaforme esistenti è ora disponibile in tutte le grotte racomandate dall'Associazione per la Tutela dei Joystick in Pelle di animale.

DA NON PERDERE!

TITUS
SOFTWARE

AMIGA
PC 5'25"
PC 3'50"

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM MAIL

PREFAZIONE

Il mese scorso vi avevo salutato all'insegna della precarietà rimandandovi al numero di Settembre per quanto riguarda delle considerazioni chiarificatrici riguardanti la mia posizione e soprattutto quella della rivista in relazioni ad alcuni argomenti più discussi (primo fra tutti quello delle console), nella mia sprovvedutezza da novellino non avevo fatto però i debiti conti con i tempi di impaginazione cui siamo sottoposti, di conseguenza il numero sarà in edicola al ritorno da quelle vacanze che per tutti noi devono ancora effettivamente cominciare... Detto questo cosa posso aggiungere? Che è fine Luglio e fa caldo! A parte ciò mi hanno molto incoraggiato i parecchi complimenti che continuo a ricevere e anche alcune critiche che in una percentuale accettabile non fanno mai male (uno spazio particolare ho deciso di dedicarlo ad una lettrice, visto che la maggior parte della posta è rimasta chiusa in un armadio e quindi slitterà sul prossimo numero), le idee sono piuttosto appannate e così diamo pure inizio allo spettacolo...

UNA PERSONA CHE SI E' CHIESTA IL PERCHE'
(Con riferimento alla lettera pubblicata nel numero di Giugno,ndR)

"PAGINE DALLA MIA VITA
ovvero MOMENTI DI UNA VITA SMARRITA

Sono un ragazzo di sedici anni e non so se definirmi un "pirata". In realtà del denaro mi importa poco. Ho deciso di coltivare questo... "hobby" solo per conoscere qualche d'uno, per sentirmi ricercato, forse per dimenticare cocenti delusioni. Non mi interessa vendere molto, giusto il necessario per rifarmi dei soldi spesi comprando la materia prima. Qui però c'è molta concorrenza e così sono costretto, senza troppi dispiaceri, a vendere la "merce" a prezzo bassissimo. Qualcuno, per cui la pirateria non è solo un hobby, vedendo annunci sul giornale nel quale vendevo merce ad un prezzo un po' troppo basso, ha pensato che lo facessi per soldi. Mi ha telefonato proponendomi di prendere i programmi dal suo gruppo, avendo così la possibilità di entrare in "famiglia". Io gli ho però spiegato che il denaro mi importa poco. Così ha capito che non potevo rappresentare una grossa concorrenza, e mi ha lasciato stare. Io, comunque, l'ho sempre considerato quasi un amico, per la sua cordialità e per i suoi interessi vicino ai miei. L'altro giorno è stato pubblicato un altro annuncio. Un altro signore mi ha telefonato, ma stavolta il tono non è stato affatto cordiale. Era un altro inserzionista che, scocciato per il prezzo che facevo, mi ha lanciato minacce di morte e denunce alla finanza. Brrr, sono tutto brividi. Ciò non mi fa paura... la pirateria però mi ha fatto morire. Non tanto per qual che mi è successo (non me ne importa poi molto), ma perché mi ha fatto perdere la cognizione dell'essenza del videogioco (questa frase merita qualche secondo di riflessione, ndR). Il videogioco è un arte, è la proverbiale sfida tra l'uomo, coi suoi limiti, con le sue emozioni, con le sue intuizioni e un "altro", sconosciuto e misterioso avversario del nostro essere (visione un tantino panteistica, ma decisamente efficace, ndR).
Quando avevo il C64 (in tempi ormai remoti) impazzivo cercando di arrivare al centesimo quadro di Bubble Bobble o svelare i misteri di Head Over Heels o Maniac Mansion, compravo i giochi e cercavo di farmeli durare. Ora non più. Un casino di giochi al mese (dischetti dappertutto: nelle pagnotte, nelle torte formato famiglia, perfino nel gabinetto) e tantissimi titoli. A volte qualche d'uno mi telefona e mi chiede: "senti, ma quel gioco lì è bello? Di cosa si tratta?" NON LO SO, il più delle volte non so io stesso che cosa si trova in quel dischetto misterioso, confondo i nomi dei giochi, e non perché ho scarsa memoria, ma perché li carico, vedo se sono copiati bene e poi via, nel dimenticatoio. Ho Prince Of Persia da Settembre scorso e non sono stato capace di capire che gran gioco fosse perché ho visto solo se usciva, senza mai giocare. Ho poi scoperto la mia inutilità di videogiocatore con Monkey Island. Invano mi ero illuso, avevo cercato di nascondermi la verità, ma mi sono alla fine dovuto arrendere. Alla prima difficoltà sono crollato, mi sono arenato e addio bellissima governatrice. Un mio amico ha finito Pang in un mese, io ho finito Pang-Megatrainer in un'ora. Sai che soddisfazione... Sono pigro, non ho più voglia di lottare di conquistarmi le cose. Ripenso a Monkey Island, e pensare che lo definite facile, se fosse stato difficile non sarei riuscito neanche a caricarlo?!? La verità è che la pirateria fa parte della mentalità del nostro tempo. Possedere, possedere, possedere, io ho cinquecento giochi... Ti ho fottuto, io ne ho mille! E io duemila. Bravo, sei in gambissima, ma quanti hai giocato veramente? Voglio finire il gioco presto... Ed ecco le versioni trainer. Certo, i trucchi ci vogliono, servono a valorizzare appieno un gioco, ma se in eccesso possono snaturalizzarlo (bene, ndMax). Anche nella vita quotidiana è così, ciascuno vuole tutto e subito, la giustizia e la rettitudine sono dimenticate e gli ideali vanno a farsi friggere. Io ho solo giochi piratati solo in versione trainer. Esco di casa. Voglio avere tutto. Voglio avere più degli altri. Voglio avere tutto e non mi interessa il mezzo. Voglio avere tutto, non m'importa se mi spetta o no. Io non faccio niente per guadagnarmi una cosa, tanto mi spetta e la devo avere lo stesso. Dio, però, non ha creato un mondo in versione megatrainer. Davanti ad un ostacolo nella vita, tu non puoi andare avanti senza che ti capiti niente, non puoi sbatterci e rimanere illeso... Che sarebbe una scuola che addestrasse alla pigrizia e che soddisfa i più bassi istinti del possesso? Perderebbe il suo significato. Così i videogiochi. Perderebbero la loro essenza. E chi li gioca perderebbe la sua essenza, che è la vita. Così io ho smarrito la mia vita, ora barcollo, come un drogato alla ricerca che qualche d'uno gli dia una mano... Ma la mia droga è il videogame, diabolico mezzo che mi ha deviato. No, la colpa non è del videogame, ma di chi lo ha snaturalizzato. E quel che sono anch'io. Non so se vi manderò questa lettera. Forse la deporrò nel cassetto, come ho fatto con le altre, forse la spedirò. Poi andrò a dormire. E domani sarà un altro giorno, forse...
Paolo

PS Come vedete, non mi importa che il mio cognome sia pubblicato. Non come un mio am..., conoscente che ha schiacciato un tasto per ogni livello di Lemmings pur di vedere il suo nome sulla rivista."

Non credo di voler aggiungere nulla..

DE VOTATIONIBUS

(Non è possibile, è ancora lui! (Con la solita bellissima busta disegnata a mano). Sembra proprio che il buon Marco Soadini non voglia mettersi il cuore in pace, anche se credo (anzi ne sono sicuro, ho decifrato il timbro postale) che non abbia ancora letto la risposta nel numero scorso. Rimandando quindi la polemica ad una sua eventuale controbattuta permettetemi un ultimo esempio che mi auguro chiarificatore...)
Max mi ha recentemente chiesto un mio personale giudizio su Mario Andretti's Racing Challenge (per saperne di più interpellate la recensione), aveva fatto lo stesso con altri redattori (anche quelli delle altre riviste) e nessuno era riuscito a dire se in effetti fosse globalmente più o meno bello di Indy. A questo punto intercorrono due verità: il gioco è galattico (questo lo si capisce dalla recensione stessa, come giustamente dice Francesco Galante), ma, esattamente, quanto galattico? Come già detto sarebbe molto riduttivo rimanere vincolati da un giudizio (magari espresso da altri) per utilizzarlo come parametro comparativo in ogni recensione successiva... Questo comporterebbe necessaria-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Quando i peggiori incubi diventano realtà...

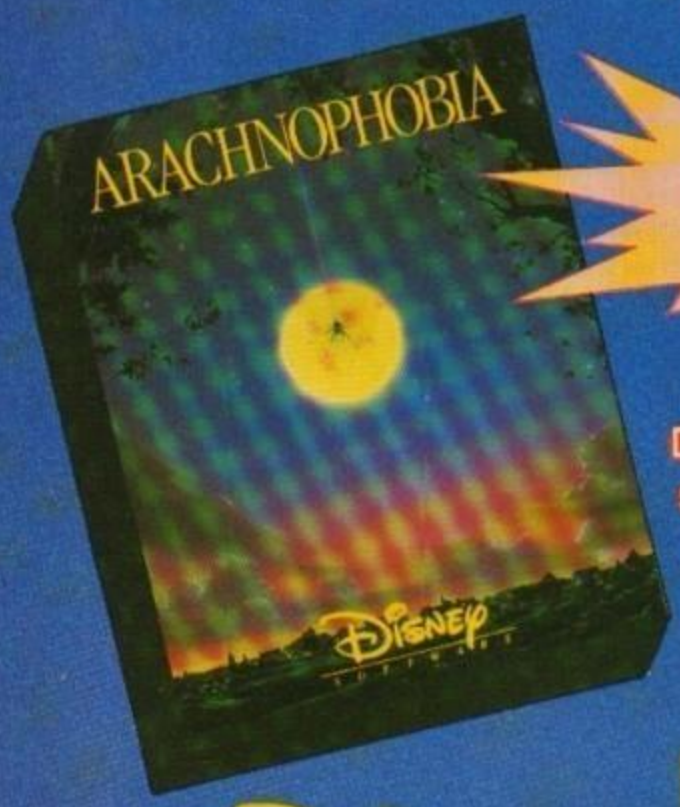
ARACHNOPHOBIA

Una pacifica cittadina californiana viene brutalmente scossa dall'arrivo di un insolito e velenosissimo ragno amazzonico. Nel secco e caldo clima, questa creatura ad otto zampe si moltiplica ad un tasso allarmante, seminando orde di spaventosi assassini.

Nel ruolo di uno specialista in tecniche di disinfestazione rappresenterai l'ultima speranza di salvezza per una comunità in preda al panico.

Ogni singolo angolo della cittadina (cimiteri, abitazioni) sarà la tua meta nell'affannosa recerca del velenoso ragno amazzonico.

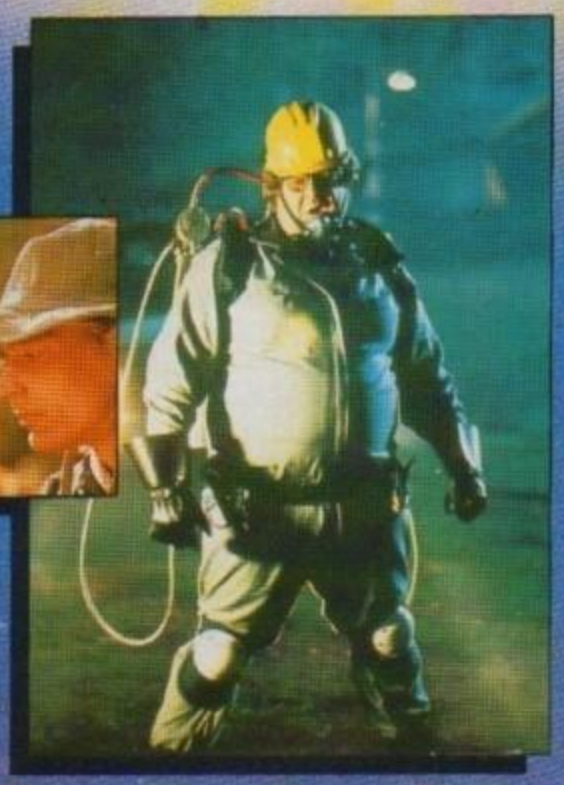
Sarai armato del potentissimo insetticida «TOXI-MAX» e del tuo rivelatore di insetti, il BUGOMETER: la sconfitta di uno degli eserciti più velenosi mai esistiti è ora nelle tue mani.



Rivivi il terrore e la suspence dell'ultimo emozionantissimo film di Steven Spielberg!

LEADER
DISTRIBUZIONE

Dopo l'enorme successo sul grande schermo, ARACHNOPHOBIA è ora un' entusiasmante sfida per il tuo joystick.



Prodotto da
BlueSky Software

Disney SOFTWARE

Distribuito da
TITUS
THE BEST VIDEO GAMES

©1991 The Walt Disney Company - Published by Disney Software - Developed by BlueSky Software -Distribuito da TITUS sotto licenza della Walt Disney Company - Il nome ed il logo «ARACHNOPHOBIA» sono marchi registrati della Hollywood Pictures ed della Amblin Entertainment Inc. - TITUS ed il logo titus sono marchi registrati della Titus Software Corporation - La descrizione del prodotto e la schermate sono presi dalla versione PC EGA, altre possono variare -

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

mente dei paragoni d'impossibile valutazione oggettiva che provocherebbero (tutto sommato legittimamente) delle fallaci considerazioni del tipo: questo è in assoluto meglio di quello, peggio di quell'altro... Considerazioni che invece non possono coesistere con una valutazione di "specifica riferibilità al singolo caso, che nella sua concretezza e dinamicità è sempre refrattario a farsi comodamente inquadrare nelle rigide, aprioristiche, statiche descrizioni delle fattispecie" videoludiche (citazione da pag 44 del Torrente, Manuale di Diritto Privato). Con questo non voglio certo togliere ogni importanza alla votazione globale (altrimenti che cosa saremmo qui a fare?), un 98% sarà sicuramente un bel gioco e 55% uno brutto, non preoccupiamoci di decidere ESATTAMENTE "quanto bello" e "quanto brutto", non lo sappiamo nemmeno noi, è impossibile!

ADDIO ALLA CINEMAWARE... (ARRIVEDERCI?)

Mi è sembrato doveroso, data l'importanza dall'avvenimento, ritornare sulla mitica casa per dare spazio alle vostre missive in argomento e soprattutto per fare un breve punto della situazione: la Cinemaware è effettivamente fallita, come già ribadito non è stato un pesce d'Aprile; quando i costi superano i ricavi l'azienda è in perdita e quindi chiude. Fortunatamente però c'è una bella novità che posso già darvi per certa: i giochi Cinemaware continueranno ad essere realizzati!!! (M'è sembrato d'unire urla di giubilo provenienti da mezza Italia) E' stata infatti da poco fondata una nuova società (questa volta non più indipendente, credo si chiami Acme) che ha rilevato tutti i diritti (anche il nome) e i progetti già in fase di sviluppo, la quale, grazie all'appoggio di case distributrici (Mirrorsoft) permetterà ai geniali programmatori di proseguire nelle loro universalmente riconosciute opere d'arte. Aggiungo anzi che se tutto va bene potrebbero esserci perfino delle preview molto presto... Con questo non credo ugualmente che vada affatto sottovalutato l'accaduto e quindi ringrazio tutti voi che vi siete occupati dell'argomento con tanta partecipazione (in modo particolare poi, tutti quelli che hanno risposto al posto mio al Gabibbo '75 che si era vantato in qualità di pirata del fallimento della casa, tutto sommato credo che sia stato meglio così...)

"In memoria della Cinemaware

O Cinemaware, che ci hai fatto sognare,
tu forse non sai quanto ci dolga
solamente il poter pensare,
che qualcuno la gloria di tolga.
La tua gloriosa vita ha avuto fine,
e assieme a quella di tutti noi,
che ignari pensammo alle cime,
che raggiungevano i figli tuoi.
O pirata, pensa e rifletti,
l'infima opera che porti avanti,
potrebbe portare via altri affetti,
ancor prima di te che canti.
Il mio cuore piange, o diva,
alla tua misera sorte
che prima o poi a tutti arriva,
inesorabile come la morte.
Ma basta piangere sul latte versato,
c'è un nuovo futuro innanzi a noi,
che presto sarà attraversato,
e che porterà qui quel che vuoi.
Non ci saranno più Pirati,
andranno tutti in fallimento,
oppure se ne saranno tutti andati,
prima che gli rompano il mento.
Anche tu, o Gabibbo, che leggi,
sappi che la tua ora è vicina,
i giochi veri salveranno i saggi,
e i tuoi dischi staranno in cantina.
Ma io, o Cinemaware, ti ho dedicato
questa poesia semplice e sincera,
nella speranza che un giorno fatato
ti riporti a questa vita vera.

Francesco Capuzzi (Gli Eagles mi piacciono molto, guarda comunque che secondo me in musica non si possono mai fare confronti, perché musica sono soprattutto quelle sensazioni personali che ti legano ad essa...)

"Cara redazione di TGM, chi vi scrive è un vostro lettore incallito, che vi ha seguito fin dall'inizio e ha assistito all'evoluzione della nostra-vostra rivista. Vi scrivo per la prima volta per cercare di onorare la Cinemaware, da poco defunta. Vorrei solo dire che compravo anche giochi piratati, ma quando ho letto della morte della mitica Software House, dopo il normale colpo apoplettico, volevo precipitarmi a dare fuoco a tutti i miei dischetti piratati. Recuperata la ragione ho deciso semplicemente di riformattarli tutti per cancellare l'onta di aver contribuito alla sua scomparsa... Avevo la mania del collezionismo e dovevo sempre avere un afflusso costante di giochi. Ora invece sono guarito e spero che anche altri facciano come me, grazie Cinemaware."
Lorenzo Belloni

"Cara redazione di TGM, sono un ragazzo di 15 anni possessore di un Amiga che,, deluso e dispiaciuto da una notizia apparsa sul numero di Aprile, ha sentito il bisogno di sfogarsi. La notizia in questione è ovviamente il fallimento della Cinemaware, la stupenda casa di sofware (inglese credo)(americana, ndR) che con i suoi mitici prodotti ha fatto divertire e appassionare la maggior parte dei videogiocatori. Credevo che potesse fallire solo le case sconosciute o quelle che producono giochi inutili e dannosi per la società, non avrei mai immaginato la Cinemaware..."
Mirko Bergamini

"Degna redazione di TGM. Lascio da parte ogni sorta di complimento per andare subito al nocciolo, la lettera di Gabibbo '75.
Indovina chi siamo? Sì, siamo noi. Siamo, è vero, anche noi un poco pirati, ma non siamo idioti. Come si fa a rallegrarsi di aver fatto fallire la nostra casa preferita? La Cinemaware è stata una maestra di programmazione. Ci farebbe piacere apprendere del fallimento della Domark, ma purtroppo le sventure capitano solo ai buoni... Dimmi solo, o Gabibbo, se sei capace di programmare un gioco che valga almeno un millesimo di uno della Cinemaware. Già, ma tu li vendi a 10000 lire, tanto tu, fallito, non hai versato il sudore per programmare un bel gioco... Noi Squattrinati (TM) riceviamo 5000 lire settimanali (5 volte meno di te), ma abbiamo la coscienza a posto perché i giochi che meritano li compriamo originali.
Con la tua paghetta potresti correre a comprare originali, mentre noi dobbiamo aspettare un mese per un gioco economico, abbi il coraggio di dirti dove abiti che ti facciamo..."
Gli Squattrinati di Napoli (saluto anche un altro sicuro tifoso partenopeo: Lorenzo Quirino, per la hot-line telefonica, da Settembre dovrebbe partire...)

"Spero proprio che tu, Gabibbo, leggendo questa lettera capisca quello che fai e soprattutto con quale faccia affronti le tue azioni. Non tanto per le copie illegali, ma per la tua mentalità sbagliata... Quando con la tua attività diventerai miliardario (dimmi in che secolo saremo) e avrai fatto fallire tutte le case quali altri giochi vorrai rivendere?"
Abeci '77

"A proposito di pirateria, questo è il biglietto per il Gabibbo: mi sembra proprio che abbia bisogno di un manicomio... In attesa di una sua esecuzione di fronte al resto della popolazione videoludica... (E allega anche simpatico disegno)"
Federico Dal Poz

"Comunque questa lettera è diretta al pirata che sul numero 32 scriveva a nome di tutti i pirati che erano orgogliosi di aver fatto fallire la Cinemaware..."
Braga Marcello

"... Ma ti sembra giusto! Alla Cinemaware hanno lavorato sodo per guadagnare il prezzo del gioco, e 'sto pirata ha anche il coraggio di parlare? Vorrei dedicare (come in campo calcistico) un minuto di riflessione, e soprattutto di pietoso silenzio pensando a tutto ciò che questi mitici programmatori hanno fatto comparire sui nostri monitor, come un trucco di un prestigiatore..."
Robby (ci sarebbe anche il commento Colonel From 3rd Armored, che ho volutamente censurato, come il mio del resto...)

L'UOMO INVISIBILE...

PS Pubblicatemi!!!"
L'Uomo Invisibile, Craven Road 7, DYD 666

Idea degna di nota che ha meritato la pubblicazione (non solo questa), complimenti a Ivan Bersanetti (guarda che ormai riconosco la calligrafia! Salutami il tuo gatto, deve essere molto simpatico, affascinante, lunatico, imprevedibile, presuntuoso... Non per niente si chiama come me! (Come sarebbe a dire che non ti piace il Made in Japan!?! NdMax)).

FEMMINIL INQUISIZIONE...

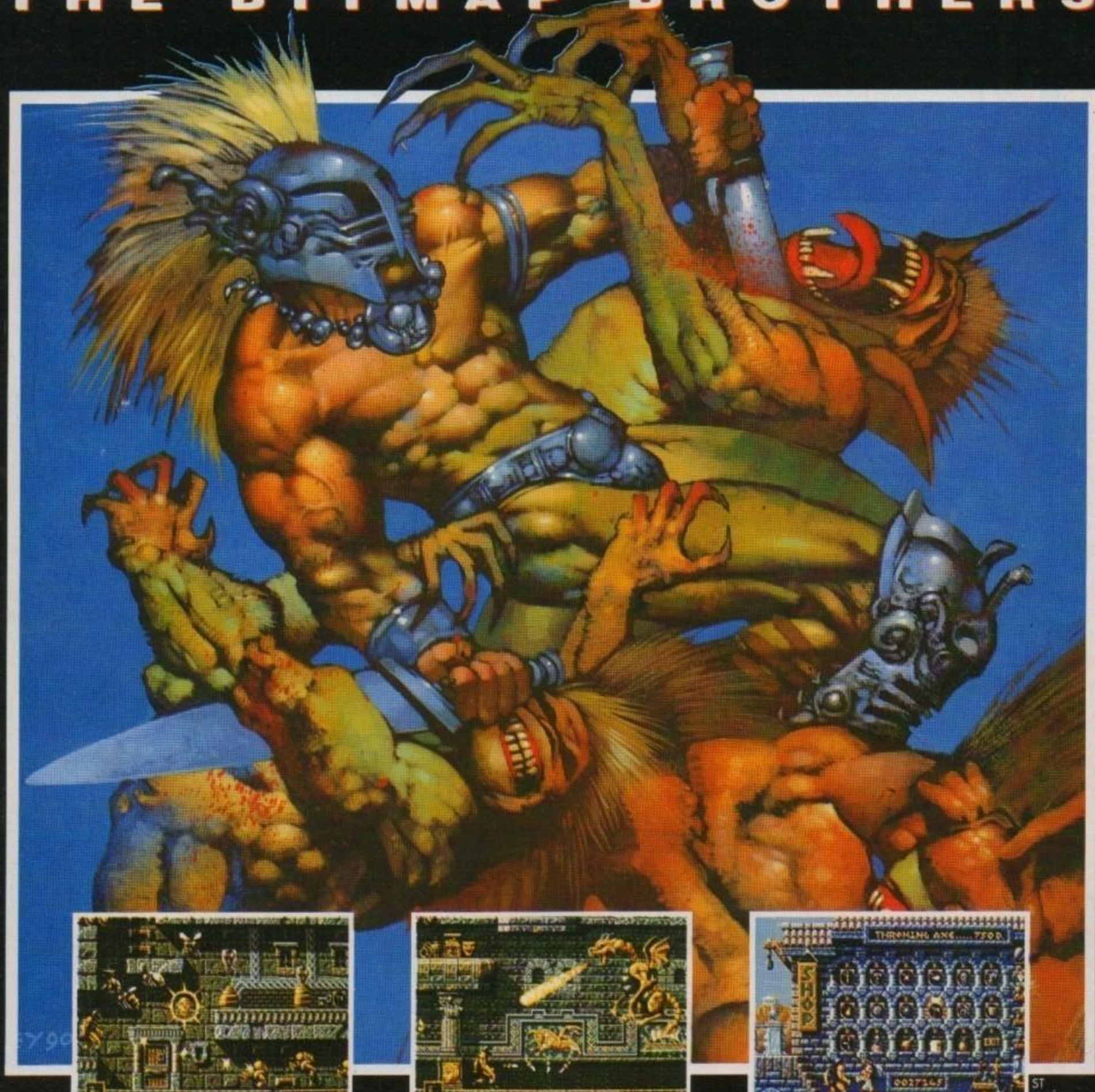
Come vi ho già anticipato nella prefazione ho da poco ricevuto una lettera che mi ha particolarmente e ripetutamente bersagliato con critiche e sbeffeggiamenti di varia natura, essendo l'unica

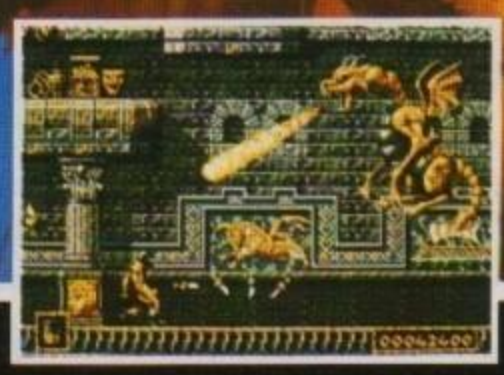
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

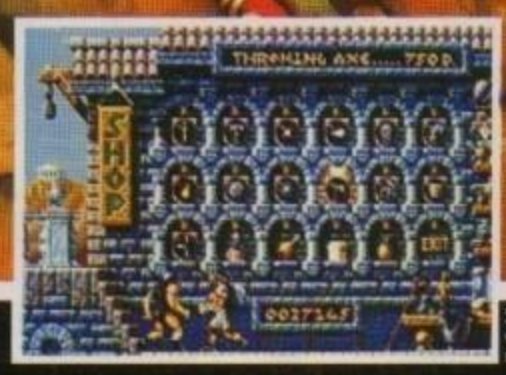
http://www.oldgamesitalia.net/

GODS

THE BITMAP BROTHERS







ST version shown

Sei stanco di giochi che non offrono una sfida reale?
Di stupidi avversari che non sanno controbattere alle tue sfide?
GODS è una risposta completa a tutto questo!

Caratterizzato da un sistema rivoluzionario di intelligenza artificiale, i tuoi nemici sono in grado di reagire alle vostre azioni distruttive.
Probabilmente l'astuzia ti aiuterà più della forza brutale! La tua scaltrezza per poter affrontare i nemici è necessaria tanto quanto la forza delle armi a tua disposizione.

La grafica all'avanguardia dei "Bitmap Brothers" e la fantastica musica dei "Nation 12" fanno di GODS il loro più emozionante gioco!
'Hai ciò che ti occorre per diventare immortale?'

LEADER

Disponibile per Amiga a Lit. 49.000

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

(tsk, tsk) credo di potermi permettere una disanima accurata di tale casistiche che pertanto (molte mi auguro d'interesse generale) mi accingo or ora ad affrontare... Nonostante non sia stato facile trattenermi non ho volutamente inserito nemmeno una nota che sia una (mai interrompere le ragazze più irascibili...), vi rimando quindi alle le risposte (accuratamente numerate) che troverete al termine della gentil missiva...

"Ciao Ciao,
questa lettera non è per l'intera redazione, ma destinata proprio a te Ricki. E' da circa una anno che compro TGM e adoro leggere la posta, il motivo è semplice: mi è sempre piaciuto il modo in cui veniva introdotta e trattata perché la demenzialità (1) aiuta a tirarsi un po' su. Sottolineo il "veniva" perché, mi dispiace dirtelo, ma sei una "quasi frana" e, leggendo la posta di Giugno, non ho potuto fare a meno di parlartene, quindi eccomi qua: in quattro pagine (o meglio facciate) ho trovato:
-errori di dubbia origine;
-ripetizioni ripetitive ripetute (tanto per adeguarsi);
-spunti per argomenti che, da un punto di vista femminile, originano osservazioni davvero niente male, vedrai...
Per comodità indicherò le pagine con i numeri 1,2,3,4, cerca di seguirmi (2)!
Pag 1, 2 colonna, 6 riga dopo "questionariamente": "in modo da poter partecipare sempre più più..." (Ti si è incantato il disco o, dedito ad occupazioni comparative stavi esultando al grido di: Di più! Di Più!) (3). 3 colonna, ultime tre righe: "mi ha molto colpito, mi ha colpito perché... e dopo due righe ancora mi ha colpito..." (4)(ok, ho capito che serviva a segnalare la cosa, ma non è un po' eccessivo?) (5).
Ah, ecco un commento: affermi ce sei un po' partnarcale, conquistatore di donzelle in delirio , ecc, ecc (6). Ma, se non erro, hai vent'anni (7) e allora perché ti ostini a fare commenti con aria professionale, con quel tono da "uomo vissuto" (8)! E' possibile che i ragazzi, non appena ne hanno l'occasione giocano a fare gli "uomini di mondo" (9)? Ma andiamo avanti, immagino ti starai scog..onando (10), ma pensa a chi l'ha già fatto leggendo queste 4 pagine, no? (11).
Pag2, 2 colonna, inizio dalla risposta: "... Non idea (12) (essere o non essere? Qui non c'è proprio)", poi, tutto ok, anche se hai dimostrato poco tatto nel dire che la lettera di Alberto Pilot avrebbe fatto un bell'effetto sulla Venere bruna (13) la quale, dopo tre anni che non lo caga (14), avrebbe dovuto davvero esultare al grido di: "sono stata citata da TGM! Come sei stato audace, vieni, so io come consolarti..." Ma non diciamo baggianate, via! Io mi incaz..ei un bel po' se un ragazzo fosse tanto coniglio (15) da non aver neppure il coraggio di dichiararsi (16)(17)(18)!
Ma andiamo avanti, siamo si e no a metà della condanna:
Pag 3, rubrica (19) "Kick Off III", 7 riga: "... Pur tuttavia..." (E questo da dove arriva?) (20), 17 riga: "... Un amico in coppa..." (Malù o fruttosa?) (21), fine colonna, 7 righe più sopra: "... Al porta spalancata..." (Cos'è, un nuovo locale?) (22). Ah, eccolo qua, nella 3 colonna, prima della fine della lettera di Alex la Spada c'è una considerazione che sicuramente ti è sfuggita (23), infatti Alex dice: "non è morale trucidare un qualsiasi essere vivente se non strettamente necessario" infatti, tre righe prima della fine della colonna parli del rovescio della medaglia, parli della morte degli essere umani e con questo? Non sono forse essere viventi gli uomini (24)? Alex ha parlato di un "qualsiasi essere vivente" e non di un animale o di un uomo? (25). Fatti coraggio (26), su (26-bis), e salta a pag 4 (26-ter), alla prima riga dopo "Syntheticamente", un po' troppo sintetica non trovi (27)? Perché (28)? E secondo te cos'è "nnanzitutto", un termine appena coniato come il pescicidio di Alex (29) oppure l'ennesima distrazione come, verso la fine "... è stato tratto uno spunto un il cappello della recensione di Killing Cloud..." (occorre mettere una crocetta sull'articolo esatto? (30)
Prima di riflettere su questo mattone di lettera, però, esulta pure perché prima di tutto ho finito ed in secondo luogo ho trovato anche una cosa positiva (31), anzi deliziosa alle citazione di Enrico Rossetto: 10 e lode!
Avrei voluto scrivere a TGM per complimentarmi o cose del genere, perché vi ammiro, sul serio... Ma non ho potuto fare a meno di cercare d'aiutarvi facendovi notare i vostri errori (32) che tutto sommato sono irrisori (33)(beh, questa è una bella leccatina!)
Bye Bye by Eleonora '75

(PS Hei, tu, grande conquistatore... Perché non mi spedisci una tua foto e magari anche quella di MAX (33-bis), a cui non ho niente da rinfacciare! Vai così...)
(PPS Scusa la scrittura, lo so che è incomprensibile (34), ma, stranamente non ho neppure scritto inclinato! (35))"
Eleonora Campanella

1) Poco chiaro, praticamente vorresti SOLO demenzialità? Se fosse così non credo che la stragrande maggioranza dei lettori apprezzerebbe molto.
2) Se vai pieno forse forse (ripetizione volontaria) fino al quattro riesco ancora a starti dietro, piano però...
3) Eccoci dunque nel bel mezzo della battaglia, effettivamente ci sono degli errori che vanno a me imputati, questa ripetizione ad esempio è chiaramente accidentale, potrei dire che "sono cose che capitano", se la cosa non vi soddisfa prima o poi vi farò un certo discorsino... Vi posso solo assicurare che lavorando nei ristrettissimi tempi nei quali devo lavorare (altra ripetizione volontaria, che rispecchia comunque un'assoluta realtà, come appena detto prima o poi...) e trovandosi di fronte ad un simile "mare magnum" di caratteri (che su un monitor poi sono più che sufficienti a farti perdere la testa!) credo che sia possibile che una qualche svista possa scapparci, anzi, sarei veramente contento se fossero effettivamente solo quelle da te rilevate! Venendo invece alla tua nota fra parentesi, sinceramente non credo d'essere riuscito ad interpretarne pienamente il contenuto (forse non ho decifrato bene la scrittura), il grido da te menzionato mi fa venire in mente solo una cosa, che non mi sembra comunque il caso di riportare...
4) Se proprio vuoi saperlo sei andata a toccarmi la risposta che forse fra tutte mi ha impegnato maggiormente e di cui alla fine sono rimasto più soddisfatto (oltre, ovviamente, a quella di Roberto Comuniello (che saluto per l'ennesima lettera interessante), sai com'è, la prima volta non si scorda mai...)(mi sono accorto che manca un "che" ad un certo punto, strano che ti sia sfuggito), e quindi mi rattrista molto il fatto che tu non sia riuscita a cogliere la sfumatura volutamente retorica (a deriva-zione anaforica, non scrivendo io in versi, almeno per ora...) che voleva mettere l'accento proprio sulla mia effettiva compartecipazione emotiva a quanto scritto da Christian, mi auguro che qualche d'un altro sia stato meno superficiale...
5) Non credo affatto.
6) E infatti sono il più grande conquistatore ufficialmente riconosciuto dall'Alpe alle Piramidi, dal Manazanarre al Reno. Ma insomma, cosa dovevo scrivere per sottolineare più di quanto effettivamente ho fatto il mio tono palesemente ironico, dire che ho vissuto per vent'anni in un monastero e che le uniche ragazze che ho mai conosciuto erano interamente coperte da un velo bianco?
7) Risentiamoci fra quattro anni piccolina e poi vediamo come ti atteggerai.
8) I ragazzi giocano a fare gli uomini vissuti perché per una ragazza spacciarsi "donna vissuta" non è certo una bella pubblicità...
9) Chi vuol essere lieto sia, di doman non c'è certezza...
10) Tutt'altro, mi diverto un sacco!
11) ... Questa è un po' pesantina da incassare, i miei princìpi mi impedirebbero di passare alle mani, ma (mooolto raramente) potrei fare anche delle eccezioni...
12) Ho appositamente dimenticato il verbo per vedere se eravate attenti...
13) Non gli ho mica detto di copiarla, ma visto che per coincidenza l'avevo fra le mani l'ho addotta come suggerimento (hai presente i due piccioni con una fava, forse no...)
14) Nessun ha mai affermato questo, è solo che una volta instauratosi un rapporto di stretta amicizia può essere difficile dimostrare l'intensificamento dei sentimenti reciproci (probabilmente non t'è mai capitato...).
15) Ho giusto sotto mano una nuova lettera del "coniglio", non ti voglio guastare la sorpresa... (Aggiunta in fase di rilettura) Purtroppo però per ragioni di spazio che mi sono accorto aver già superato devo riassumere l'ultimo messaggio del caro Marko Moniaci che mi ringrazia per il suggerimento che l'ha indotto a scrivere una lettera alla cara ragazza che dal canto suo l'ha accolta molto bene (gran colpo discepolo!)... Ad essere sincero mi sembra però di aver calcato troppo la mano visto che chiude con inni alla libidine, incitamenti alle sbronze e soprattutto un pezzo di una canzone che ovviamente non potrei non conoscere: "non importa se la vita sarà breve, vogliamo godere!". Beh, a questo punto forse stai un attimino esagerando (anche Vasco lo faceva a quei tempi, se ne è dovuto accorgere), datti una mezza regolata, e stai tranquillo che TGM non cambierà mai (se non in meglio), nemmeno fra cent'anni, senza mai imborghesirsi o perdere il suo spirito galeotto!
16) "E non mi dire che non lo volevi, che non lo sapevi, che finiva così..."
17) ... Mi hai appena accusato per le cialtronerie scritte, l'uomo di mondo e via dicendo e adesso dall'alto dei tuoi sedici anni vissuti intensamente mi spari una frase così che sottointende implicitamente (rileggitela bene, se vuoi) orde di scatenati pretendenti che ti cascano ai piedi con mazzi di rose bianche in bocca... Intendiamoci, non ti conosco personalmente e quindi non voglio affatto escludere l'ipotesi che da qualche anno a questa parte tu possa ricevere particolari attenzioni di provenienza maschile, ma converrai con me che una simile affermazione mal si confà ai rimproveri appena espressi ad un presunto "uomo vissuto"...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

18) Volevo sancire il tutto con una celebre massima sulle donne, ma poi ci ho ripensato...
19) Termine alquanto improprio.
20) E' italiano mia cara signorina, mi dispiace deluderla (a parte che non rispondo per i contenuti all'interno delle lettere, quella l'avevo comunque molto riassunta)...
21) Ti concedo come attenuante una possibile penosa disinformazione calcistica (se invece voleva essere solo una battuta, meglio).
22) Ma come, non ci sei mai stata?
23) Mi son distratto un attimo... (Colpa D'Alfredo...)
24) Evidentemente non mi sono spiegato: non vorrete mica mettere sullo stesso livello un uomo e un animale?
25) Ma sì, mi sembra giusto costruiamo un bunker antiatomico per salvare le foche monache dall'estinzione (avevo fatto un errore di stampa nel nome dell'animale che dava origine ad un effetto veramente esilarante), se poi milioni di persone muoiono di fame fa lo stesso... Prima o poi salterà fuori anche un ente per la protezione dei poveri alieni brutalmente eliminati nei videogiochi... Ho volutamente esagerato (è evidente), e tengo a precisare che non sono affatto contro nessun tipo d'animale, solo che credo in una scala di valori nella quale l'uomo non possa in ogni caso venire paragonato a qualunque altro essere vivente.
26) Che cuore sensibile...
26-bis) Che animo magnanimo...
26-ter) Obbedisco sua eccellenza!
27) Si tratta di una delle poste più lunghe da un sacco di mesi a questa parte e ancora non ti va bene! Sempre la stessa storia, più dai e più pretendono...
28) Dunque, fammi pensare, ah! Adesso mi ricordo, sembrava che fosse tutta lì... invece per ragioni di spazio proseguiva nella pagina seguente, se scavi sotto la pubblicità di Arachnophobia magari ne trovi ancora un po'...
29) Cosa ne dici Alex, ci facciamo un pensierino per un Eleonoricidio?
30) Ma cosa volete di più! Vi rendete conto della portata lessical-umanitaria di una posta con i test grammaticali all'interno!
31) Lo ammetto, mi sono commosso.
32) Che a quanto pare sono tutti miei, bene, ciò mi incoraggia.
33) Allora me la concedi una "last chance", dai su, fai la brava...
33-bis) Accontentata, da qualche parte compariamo entrambi...
34) Non vorrei aver mal interpretato alcune frasi, la bella calligrafia (tipicamente femminile) è alquanto incomprensibile (tipicamente femminile)...
35) Niente paura, anche tu sei riuscita a farmi passare un terribile torcicollo...
Con questo è tutto, mi sono tolto un bel peso dalla coscienza potendo così finalmente riprendere la trattazione epistolare (congedandomi quindi dalla cara Eleonora (mi concedi il tono confidenziale?) sto pensando seriamente d'aggiungere uno speciale "Vademecum Interpretativo" da allegare alle prossime poste, con la speranza di poter magari un giorno placare il Tuo Regal indispettimento!).
MA... (ne riparleremo)

FOLLI E PUPE

"E io chiamo la maestra!
Cara, bella, alta, bionda e con gli occhi azzurri redazione di TGM, sono un ragazzo di nome Giuliana, ho 87 anni e una mano in cancrena. Vi ho telefonato per raccontarvi un fatto accascatomi 2 giorni ago. Ero entrato in un negozio di Firenze (ciao Duccio e Marzio!)(Ciao anche a Davide Dell'Aitonte, ndR) ed, aperta la porta aperta sono entrato per comperare The Secret Of Monkey Island, chiamato il negoziante (se così si può chiamare quella palla di succo d'arancia andato a male), dopo aver chiesto di avere il gioco ho tirato fuori il (cosa pensate maiali!) malloppo e ho constatato che mancavano 3000 lire. A quel punto la faccia da bozzolo cicciotrillo si è incupita e, in mezzo a molta gente, mi ha trattato come un bifolco e rifiutata la mazzetta ha detto: vai dalla mammina e fatti dare i soldini. La saliva inondò la mia bocca di rosa, ma mi trattenni. Dove (no, no, noo; non il sapone) è finito il detto "il cliente è sacro?" (ormai lo è solo se paga, ma nemmeno poi sempre...ndR). Che faccio; lo uccido subito o aspetto che si dimentichi il fatto e poi lo uccido a sangue freddo-tiepido?
Vi volevo domandare: se io le do due fustini di un detersivo normale lei mi dà il suo Dixa.... Ma che dico? Volevo chiedervi; quando uscirà o entrerà Last Battle? Perché non fate un'intervista all'Elite per saperne di più? Pubblicatene qualche foto, mia madre vuole vedere Ken Shiro nudo, potete accontentarla? Pubblicate la lettera di un povero ninfocardio-impotente la cui unica aspirazione è quella di diventare un affermato macellaio. Un bacio sulla fronte a tutti.
PS Ma allora mi ami, ma quanto mi ami; ma allora mi pensi, ma quanto mi pensi?
Mario Ramunni Della Bate (L'uomo che non chiede mai perché tanto sa che la risposta è sempre no!)"

Come avrai sicuramente potuto appurare la tua richiesta è già stata soddisfatta, almeno in parte, nel numero scorso (sarà contento quindi anche Giovanni Conigliaro, fra i giochi nella lista ti consiglio Eye Of The Beholder), mentre in questo stesso potresti trovare la recensione definitiva (la trovi, la trovi, ndMax) (messaggio che non centra nulla per El Savax: per quella miseria che mi hai mandato il massimo che ti posso concedere è la citazione! Scherzo, dello console ne riparleremo a tempo opportuno)... Per quanto riguarda la foto senza veli non ti prometto nulla, sto ancora cercando di convincere la Donatella a vestirsi da coniglietta!

TOP GAMES

L'appello lanciato il mese scorso non ha ancora avuto esito (ma i tempi sono ancora troppo ridotti, se volete dirmi i vostri giochi migliori (e peggiori) cercherò di riassumere le vostre preferenze all'interno di una classifica.

UN TOCCO DI CLASSICI

"13 Iunius 1991,
Egregi diurnarii TGM (Ioci Machina)
Sumus duo discipuli qui habent duos PC (Machina Personalis Qui Elaborat). Congratulamor de vestri commentariis quae emimus certo tempore. Suggerimus vobis aliqua consilia ut corrigatis haec commentaros:
I) Inserire descriptionem ubi sint optimi ioci PC, Amigae, Ataris ST... Comprehensi seneces ioci.
II) Non minuire libidines imagines moralibus causis quia commentarii seconvertit ad juvenales homines qui non ripudiant haec.
III) Dare plus spatii ad DuramRum (Hardware) PC, cuius etiam nunc scimus parum.
Ad postrenum venia petimus de nostri latina peritia.
Subscriptus
Julius Caesar (Alex) & Cicero (Manuel)
della mitica quanto analfabeta 2E
Liceo Scientifico di Alzano Lombardo

Vestro latino mihi videbatur iuvinem redesse... Purtroppo la sola idea di aprire di nuovo (dopo un paio d'anni abbondanti) il vocabolario di latino è più che sufficiente a farmi abbandonare ogni velleitario tentativo di risposta in lingua... Ad ogni modo per quanto riguarda il primo punto dovete solo leggere poco più sopra, per il secondo la rivista s'è "autocensurata" per mancanza di materiale giapponese, visto che siamo in argomento riporto che non sei il solo a volere il ritorno di alcune immagini con fanciulle dalle vesti succinte (per Ettore Basso "sono indispensabili, per dovere d'informazione", Gianluca di Fratta, che scrive "per contrastare le volontà di alcuni puritani", considera tali foto per nulla fuori luogo, così come dello stesso avviso è anche l'Amico del Salumiere... Cosa vi posso dire? Per il momento è meglio ancora nulla...). Passando al terzo interrogativo non mi compete la risposta (indagherò), ave!
SYNTHETICAMENTE
(Più sintetico di così...)

CONCLUDENDO

Concludendo devo proprio ammettere che il caldo mi ha dato alla testa facendomi perdere il controllo delle mie dita che hanno iniziato a digitare all'impazzata senza pausa, e così prima ancora che mi accorgessi cosa stesse succedendo avevo già finito lo spazio... Di questo vi chiedo scusa (adducendo la temperatura impossibile come valida alleata) assicurandovi però che non capiterà più, detto questo ci rivediamo tutti quanti a casa nostra a Settembre con questa posta di cui anch'io probabilmente non ricorderò più nulla, se non le macchie di sudore ormai incrostate sopra tasti...

RICKI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DAI CREATORI DI

FUTURE WARS & OPERATION STEALTH

CRUISE FOR A CORPSE

Atari ST version

Amiga version

Atari ST/Amiga
PC (CGA, EGA, VGA, TANDY, AD LIB & ROLAND)

Gli screenshots intendono semplicemente illustrare il gioco e non la grafica che varia considerevolmente a seconda del formato e delle specifiche di ciascun tipo di computer.

Nei panni dell'Ispettore Raoul Dusentier, sei stato invitato a partecipare ad una crociera di sogno nel Mediterraneo, sul superbo yacht di Niklos Karaboudjan, un greco ricchissimo. Ma non appena la crociera ha inizio, sei chiamato ad investigare su uno scandaloso crimine - l'assassinio dello stesso Niklos! Adesso devi cercare dirisolvere questo mistero poiché l'assassino è ancora in libertà!

- Questo programma presenta l'esclusivo sistema Cinématique™, progettato dalla Délphine per offrire un facile metodo d'uso 'punta-eclicca'.
- Possibilità di fare domande agli altri personaggi nello stile Agatha Christie.
- Speciale versione PC VGA/MCGA a 256 colori.
- Totalmente compatibile con schede sonore Ad Lib e Roland (PC).
- Dimensione dei personaggi raddoppiata dal tempo di "Operation Stealth" (su tutte le versioni).
- La versione Amiga presenta 32 colori.

DELPHINE SOFTWARE

U.S. GOLD®

LEADER

Cinématique™

© 1991 DELPHINE SOFTWARE. Tutti i diritti riservati. Cinematique è un marchio registrato della Delphine Software. Distribuito in esclusiva per l'Italia da Leader Distribuzione Srl Via Mazzini 15-21028 Casciago (VA).
U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, England B6 7AX.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Una meravigliosa avventura intorno al mondo.

HEART OF CHINA

MAGICA INTERAZIONE CON I PERSONAGGI...

In qualsiasi momento del gioco instaurerai relazioni con i personaggi che influiranno tutti gli eventi futuri. Ogni personaggio ha un'unica personalità ed una capacità di memoria sorprendente.

GRAFICHE DIGITALIZZATE...

Il realismo e la perfezione delle grafiche sono sorprendenti. Le illustrazioni ricreano tutta l'atmosfera e la magia di una rivoluzionaria Ctna agli inizi degli anni Venti.

AVVENTURA, INTRIGO, ROMANZO...

Sarai catapultato nel mondo di LUCKY JAKE MASTERS, ZHAO CHI e KATE LOMAX e con loro verrai coinvolto in un'avventura internazionale che spazia da HONG KONG a PARIGI.

LEADER
DISTRIBUZIONE

Dynamix®
PART OF THE SIERRA FAMILY

Dynamix products can be ordered from your local software dealer, or call the Sierra Sales Department at 0734-303-322

Heart of China is available for MS-DOS computers with 640K. Supports VGA, EGA, Tandy 16-Color, Monochrome, MCGA and CGA graphics adaptors and Roland MT-32, Roland LAPC-1, AdLib and SoundBlaster music cards. Available in 16-Color and 256-Color versions.

Disponibile per PC VGA 5.25 e 3.50.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/